Nintendo Switch · 3DS · 2DS · eShop · Retro
03/20 · Ausgabe 275 · € 4,90

N-ZONE

DE NDS GRO TENDO-MAGAZIN · WWW.N

4 194373 904907 03
Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

SPECIAL: DIE AUFREGER '19

SHITSTORMS DES JAHRES

Das erhitzte eure Gemüter!

ANALYSE & VORSCHAUEN

DAS JAHR DER POKÉMON?

- Vorschau: Alle Infos zum Erweiterungspass für Pokémon Schwert & Schild
- Vorschau: Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX gespielt
- Special: Wie geht es mit der Pokémon-Serie weiter?

KONKURRENZKAMPF MIT POKÉMON:

TEMTEM

Vorschau zum Switch-Monstersammelspiel!

Ausgleichssport

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playvier.de

Auch digital erhältlich | epaper.videogameszone.de

Ein Produkt der
COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Diese frische Brise – ist das etwa der erste Frühlingshauch? Nein, das waren wir, denn zu Beginn des neuen Jahres haben wir mal ordentlich die Fenster aufgemacht und die N-ZONE herausgeputzt. Hier ein Überblick über die wichtigsten Neuerungen und Änderungen!

Die Infokästen bei Vorschauen und Tests sind jetzt übersichtlicher, das Genre findet ihr bei den anderen Informationen im Kasten. Wir haben die Punkte Sprache und Text zur besseren Übersicht getrennt, die Wertungen haben nun eine Farbcodierung, damit ihr das Urteil besser einschätzen könnt. Am System der Wertungsvergabe ändert sich aber nichts – wir verteilen nach wie vor Noten von 1 (sehr schlecht) bis 10 (herausragend). In der Meinungsmache verabschieden wir die Noten, wir geben an, ob wir das Spiel toll (grüner Haken) oder uninteressant finden (rotes Kreuz).

Bei zwei Rubriken haben wir zum Rotstift gegriffen, sodass wir im Heft fortan noch mehr Inhalte unterbringen können. Die Termine sind nun komprimiert, nach Datum geordnet und statt des Entwicklers geben wir das Genre an. Bei den Topspielen erhielten wir viel Feedback, dass die Seiten zu ausufernd sind. Deshalb haben wir mit dieser Ausgabe die 3DS-Listen gestrichen – keine Sorge, in der nächsten Ausgabe verabschieden wir uns mit einem Special gebührend vom Nintendo 3DS! Bens Mitmachaktionen und die Kolumne bleiben natürlich bestehen. Außerdem fassen wir nun in den Toplisten die Download- und Retail-Spiele zusammen. Nur weil ein Spiel digital erscheint, heißt das nicht, dass es sich nicht mit herkömmlich vertriebenen Titeln messen kann! Die Bilder haben wir aus den Listen verbannt – durch die geringe Größe konnte man sie nie gut erkennen. Und eines noch: Die Retro-Rubriken erstrahlen nun in schickem Schwarz statt in tristem Braun.

Wir hoffen, euch gefallen die Änderungen – gebt uns gerne Feedback!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

eure Katharina!

ZAHLEN & FAKTEN 03/2020

Mach es gut, Duncan!
Praktikant Duncan verabschiedete sich eine Woche, bevor wir diese Ausgabe abgeschlossen haben. Deshalb ist er auch leider nicht auf dem Team-Foto zu sehen – wir wünschen Duncan alles Gute und bedanken uns für die Mitwirkung an der N-ZONE!

Drei Meetings
haben wir abgehalten, um die Frischzellenkur der N-ZONE zu besprechen. Als Stimme der Vernunft sorgte Layouter Matthias dafür, dass Lukas' und Kathas wilde Vorstellungen von einem neuen Farbschema zu eurem Besten nicht in die Tat umgesetzt wurden.

Enttäuschung des Monats
Die Ankündigung von Byleth als DLC-Kämpfer. Hart, aber wahr.

HEFTINHALT 03/2020

START

Aktuelles 06

Editorial 03

Heftinhalt 04

MAGAZIN

Die Shitstorms des Jahres 2019 14

Quo vadis, Metroid Prime 4? 12

Speedrunning: E-Sport mal anders 30

Spiele-Crossovers, die es geben sollte 24

Wie geht es weiter mit Pokémon? 38

VORSCHAU

Termine 57

Captain Tsubasa: Rise of the New Champions 48

Maneater 54

Mega Man Zero/ZX Legacy Collection 50

Pokémon Schwert & Schild: Erweiterungspass 40

Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX 44

Sports Story 52

Temtem 46

TEST

Team & Meinungsmache 58

Topspiele 74

AO Tennis 2 68

Football, Tactics & Glory 66

Oddworld: Strangers Vergeltung HD .. 70

Shovel Knight: King of Cards 62

Snack World: Die Schatzjagd – Gold 64

Super Smash Bros. Ultimate DLC-Pack 5 (Nachspiel) 72

Tokyo Mirage Sessions FE Encore 60

RETRO

N-ZONE Zeitreise 84

The Legend of Zelda: Majora's Mask 78

COMMUNITY

Interaktiv 86

Leserbriefe 92

FINALE

Ausblick/Impressum 98

Thema des Monats 96

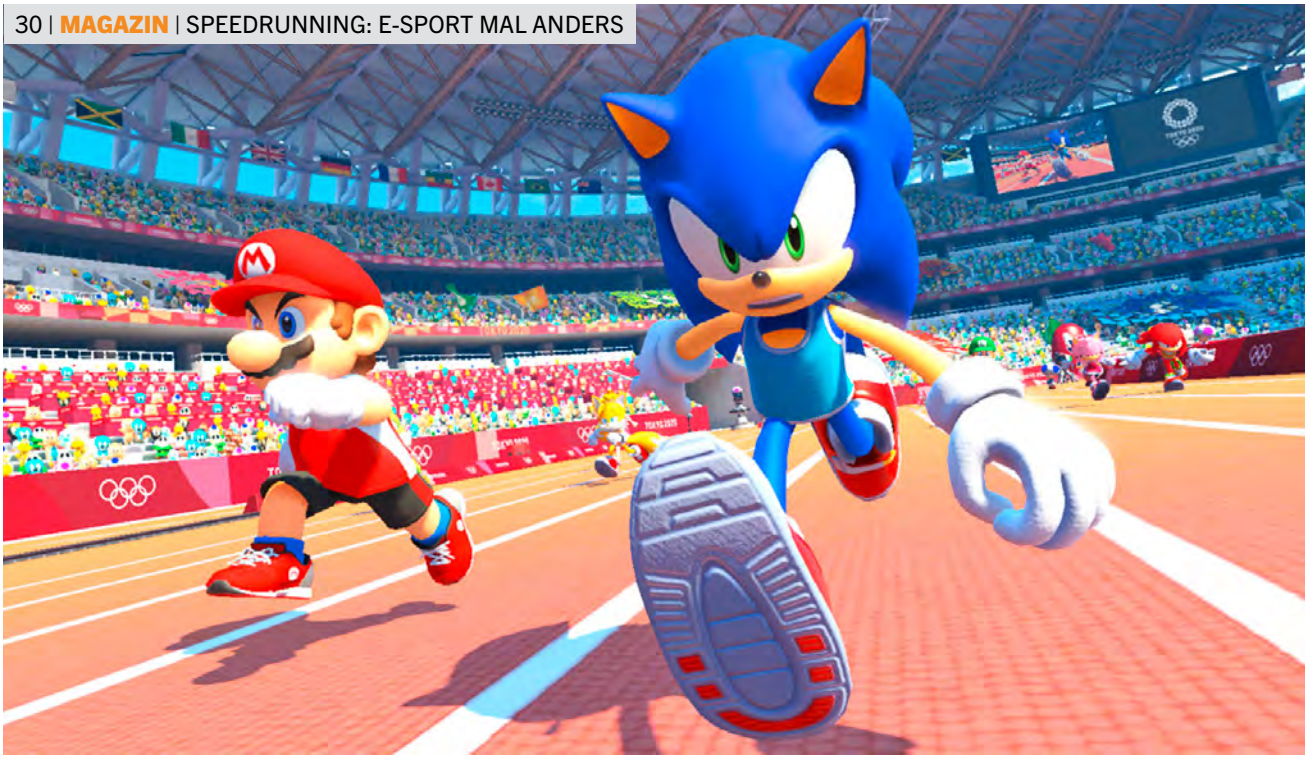
44 | VORSCHAU | POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RETTERTEAM DX

68 | TEST | AO TENNIS 2

60 | TEST | TOKYO MIRAGE SESSIONS FE ENCORE

62 | TEST | SHOVEL KNIGHT: KING OF CARDS

30 | MAGAZIN | SPEEDRUNNING: E-SPORT MAL ANDERS



Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDOS QUARTALSBERICHT: DER ERFOLG HÄLT AN!

Nintendo hat wie alle drei Monate einen neuen Geschäftsbericht veröffentlicht. Darin befinden sich beeindruckende Ergebnisse des Geschäftserfolgs.

Alle drei Monate dürfen sich Zahlenfreunde mit Vorliebe für Nintendo freuen: Denn dann gibt es einen weiteren Geschäftsbericht des Unternehmens mit brandneuen Zahlen und Infos zum Erfolg des Unternehmens. Besonders die Gesamtverkaufszahl der jeweils aktuellen Heimkonsole ist für viele Fans spannend, aber auch die anderen Daten und Infos gewähren einen spannenden Einblick in die Firma Nintendo. Der neue Bericht bezieht sich auf die ersten drei Quartale des laufenden Geschäftsjahres, also auf die Zeit von April 2019 bis einschließlich Dezember 2019. Das Fiskaljahr endet mit dem März 2020, der entsprechende Bericht zum dann vollständigen Geschäftsjahr folgt in drei Monaten. Beim aktuellen Bericht sind nun die Daten des dritten Quartals des Fiskaljahrs dazugekommen, also aus dem Zeitraum Oktober bis Dezember 2019, welcher das letzte Weihnachtsgeschäft beinhaltet, das sehr erfolgreich lief. Das macht sich auch bei den Zahlen bemerkbar. So kommt die Switch zum Stand 31. Dezember 2019 auf weltweit insgesamt 52,48 Millionen verkaufte Einheiten. Besonders beeindruckend: Das ist schon weniger als drei Jahre nach Release der Konsole mehr als rund das Vierfache der Vorgängerkonsole Wii U! Davon sind 47,3 Millionen normale Switch-Konsolen. Die abgespeckte Lite-Variante, erschienen im September 2019, kommt auf 5,19 Millionen verkaufte Einheiten. Nintendo passte die Prognose für das aktuelle Geschäftsjahr mit 19,5 Millionen Konsolen leicht nach oben an. 17,75 Millionen davon erreichte das Unternehmen bereits bis zum 31. Dezember 2019. Von Januar bis März 2020 müssen also nur noch 1,75 Millionen Switch-Geräte verkauft werden, um dieses selbstgesteckte Ziel zu vervollständigen.

Auch Spiele für die Switch werden weiterhin oft verkauft, sodass die Top-Ten der bestverkauften Switch-Spiele nun folgendermaßen aussieht: Mario Kart 8 Deluxe (22,96 Millionen), Super Smash Bros. Ultimate (17,68 Millionen), Super Mario Odyssey (16,59 Millionen), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (16,34 Millionen), Pokémon Schwert & Schild (16,04 Millionen), Pokémon: Let's Go, Pikachu!/Evoli! (11,76 Millionen), Splatoon 2 (9,81 Millionen), Super Mario Party (9,12 Millionen), New Super Mario Bros. U Deluxe (5,85 Millionen) und Luigi's Mansion 3 (5,37 Millionen). Beim Umsatz kommt Nintendo im aktuellen Geschäftsjahr bis zum 31. Dezember auf 8,51 Milliarden Euro, ein Wachstum von 2,5 Prozent im Vergleich zum Vorjahr. Beim Gewinn legt das japanische Unternehmen sogar um 16,4 Prozent auf umgerechnet 1,64 Milliarden Euro zu. Das digitale Geschäft macht dabei einen Anteil von 1,04 Milliarden Euro aus, ein Plus von 48,3 Prozent im Vorjahresvergleich. Mobile Games kommen hierbei auf 307,8 Millionen Euro, eine Steigerung um 10,6 Prozent. Der 3DS spielt mit 0,62 Millionen Konsolen- und 4,1 Millionen Spiele-Verkäufen nur noch eine untergeordnete Rolle für Nintendo.

NINTENDO DOMINIERT DIE CHARTS

Die deutschen Verkaufscharts für Videospiele waren im Dezember vor allem von Nintendo geprägt.

Monat für Monat ermittelt der Verband der deutschen Spieleindustrie „game“ verschiedene interessante Zahlen des deutschen Spielemarktes. Mit am bekanntesten dürften wohl die Verkaufscharts für Videospiele sein. Darin gelistet sind stets die 20 erfolgreichsten Games des Monats. Besonders spannend ist diese Chartliste für den Dezember, denn da findet ein großer Teil des Weihnachtsgeschäfts statt, bekanntermaßen sehr wichtig für viele Branchen, so auch die Videospielewelt. Hier konnte Nintendo beeindruckende Erfolge feiern: Zwölf der 20 bestverkauften Spiele in Deutschland waren im Dezember Exklusivtitel des japanischen Unternehmens. Und zwar: Luigi’s Mansion 3 (Platz 2), Mario Kart 8 Deluxe (Platz 4), Pokémon Schwert (Platz 6), Super Mario Party (Platz 8), New Super Mario Bros. U Deluxe (Platz 10), Ring Fit Adventure (Platz 11), Pokémon Schild (Platz 12), Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020 (Platz 15), The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Platz 16), The Legend of Zelda: Link’s Awakening (Platz 17), Super Smash Bros. Ultimate (Platz 19) sowie Super Mario Maker 2 (Platz 20). Nicht exklusiv, aber ebenfalls für die Switch erhältlich und in den Top-20 vertreten: Just Dance 2020 und Minecraft.

Top 20 Dezember 2019
PC- und Konsolenspiele

1	6 ▲	FIFA 20	Electronic Arts
2	7 ▲	Luigis Mansion 3	Nintendo
3	5 ▲	Star Wars: Jedi Fallen Order	Electronic Arts
4	9 ▲	Mario Kart 8 Deluxe	Nintendo
5	6 ▲	Call Of Duty: Modern Warfare	Activision
6	1 ▼	Pokemon Schwert	Nintendo
7	3 ▼	Need For Speed: Heat	Electronic Arts
8	13 ▲	Super Mario Party	Nintendo
9	15 ▲	Just Dance 2020	Ubisoft
10	17 ▲	New Super Mario Bros. U Deluxe	Nintendo
11	12 ▲	Ring Fit Adventure	Nintendo
12	2 ▼	Pokemon Schild	Nintendo
13	16 ▲	Minecraft	Microsoft
14	10 ▼	Red Dead Redemption 2	Rockstar Games
15	11 ▼	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020	Sega
16	★	The Legend of Zelda: Breath Of The Wild	Nintendo
17	20 ▲	The Legend of Zelda: Links Awakening	Nintendo
18	★	GTA: V	Rockstar Games
19	★	Super Smash Bros. Ultimate	Nintendo
20	★	Super Mario Maker 2	Nintendo

DR. KAWASHIMA: ERNÜCHTERNDER VERKAUFSSTART

Das Gedächtnisspiel war in den ersten Tagen nach Release in Japan kein wirklicher Hit.

Die großen Switch-Releases aus eigenem Hause veröffentlicht Nintendo bisher jedes Jahr erst ab dem Frühling, dieses Jahr beispielsweise mit Animal Crossing: New Horizons Ende März. Doch auch vorher gibt es schon Spielenachschub von Big N, so erschien gleich am 03. Januar 2020 Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für die Hybridkonsole. Das Gedächtnisspiel hatte jedoch keinen leichten Start, vor allem in Japan. Dort wurden in den ersten drei Tagen nach Release lediglich rund 35.000 Einheiten des Titels verkauft, was etwa 20 Prozent der dortigen Erstauslieferungsmenge entspricht. Die bisherigen Serienableger gingen jeweils millionenfach über die Ladentheke. Der neue Teil für die Switch könnte sich damit schwer tun.

N-ZONE-STECKBRIEF #54

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Dixie Kong

ERSTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country 2: Diddy’s Kong Quest (1995)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Donkey Kong Country: Tropical Freeze (2014/2018)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Dixie Kongs bekannteste spezielle Fähigkeit ist wohl das zeitweise Gleiten in der Luft mit Hilfe ihres rotierenden gelben Zopfes – ein sehr nützlicher Move!

KURZBIOGRAFIE:
Dixie Kong gehört seit Mitte der 1990er-Jahre zur Kong-Familie, ihren ersten Auftritt hatte sie 1995 im zweiten Donkey Kong Country für das Super Nintendo. In Diddy’s Kong Quest befreit sie zusammen mit Diddy den guten Donkey Kong. Dixie ist die große Schwester von Tiny Kong (bekannt vor allem aus Donkey Kong 64 für das Nintendo 64) und gerüchteweise die Freundin von Diddy, wobei Letzteres bisher nie offiziell bestätigt wurde. Weitere Auftritte hatte Dixie unter anderem in Donkey Kong Country 3, Tropical Freeze, Donkey Kong Land 2 und 3 und in zahlreichen Spin-offs der Donkey-Kong-Reihe sowie in Mario-Sportspielen und Smash-Bros.-Titeln.

TRIVIA:
Dixie Kong war mit ihrem Auftritt in Donkey Kong Country 2 der erste spielbare weibliche Kong der Reihe. In einem Mario-Spiel trat sie erstmals mit Mario Superstar Baseball auf. Ihr Name ist die weibliche Version von Diddy Kong – beide Namen stehen für „kleiner Affe“.

DETEKTEI LAYTON:
KATRIELLES RÄTSELHAFTE FÄLLE

Detektivin und Layton-Sprössling Katrielle ermittelt ab sofort auch auf DVD und Blu-ray in den 50 spannenden Folgen von Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle.

Professor Layton ist alles andere als ein Unbekannter für Nintendo-Fans. Nach sechs herausragenden Adventure-Spielen mit Hershel Layton in der Hauptrolle war es aber 2017 an der Zeit, Platz für Nachwuchsermittler zu machen! Katrielle Layton übernahm im 3DS-Spiel Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre die Hauptrolle, seit November 2019 ist das Spiel auf Nintendo Switch erhältlich. Wer nicht genug bekommen kann von spannenden Fällen und der Süßigkeiten liebenden Detektivin, bekommt mit Volume 1 und 2 der 50-teiligen Anime-Serie Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle jede Menge Kriminachschub!

In ihrer Detektei in London nimmt sich Katrielle Layton den Sorgen ihrer Klienten an, kein Fall ist ihr zu verzwickt. Eine große Hilfe bei der Ermittlungsarbeit sind natürlich ihr Assistent Ernest Drowrig und der sprechende Hund Sherl. Und die Aufträge könnten vielfältiger nicht sein: Von einer vermeintlichen Geistervilla zum verschwundenen Haustier, von rätselhaften Kornkreisen zu einem waschechten Bankraub – niemand sollte die hübsche Katrielle und ihre Kombinationsgabe unterschätzen!

Innerhalb der 50 Folgen ist Katrielle aber nicht nur den Sorgen und Nöten ihrer Kundschaft verpflichtet, sondern auch einem ganz persönlichen Mysterium auf der Spur. Denn: Sie sucht nach ihrem Vater, dem berühmten Professor Layton! Als eine besondere Klientin Katrielles Büro betritt, kommt sie der Lösung dieses Rätsels durch neue Informationen endlich einen Schritt näher …

Hinter der charmanten Anime-Serie steckt das Studio Liden Films, bekannt durch die Verfilmung des Kult-Manga Berserk, Regie führte Susumu Mitsunaka, der auch für die erfolgreiche Volleyball-Anime-Serie Haikyu!! verantwortlich zeichnete. Alle der 5 Volumes von Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle erscheinen sowohl auf Blu-ray als auch auf DVD, bei beiden Formaten liegen Extras bei, darunter ein Miniaufsteller, ein Booklet und ein

GEWINNSPIEL

Mit freundlicher Unterstützung von KSM Anime verlosen wir dreimal je ein Exemplar der ersten beiden Volumes von Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle. Die Preise stehen sowohl als DVD als auch als Blu-ray zur Verfügung – die Gewinner entscheiden, welche Ausgabe sie haben möchten. Ihr nehmt am Gewinnspiel teil, indem ihr bis zum 01. März 2020 eine E-Mail an katharina.pache@computec.de schickt und dabei den Betreff „Detektei Layton – Katrielles rätselhafte Fälle" angebt. Die Preise werden unter allen Teilnehmern verlost. Wir wünschen euch viel Glück und bedanken uns für die Bereitstellung der Gewinnspielpreise!

Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Alle Teilnehmer des Gewinnspiels erklären sich zudem damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt werden kann.

Episodenguide, ein Poster und zwei Artcards. Dank des Hardcover-Sammelschubers macht die Box auch im Regal eine gute Figur! Wenn ihr nun Lust bekommen habt, Katrielle beim Lösen spannender Fälle zuzusehen, dann nehmt an unserem Gewinnspiel teil. Viel Erfolg!

INFOS (VOLUME 1)

Genre:	Anime, Abenteuer
FSK:	ab 6 Jahren
Sprache(n):	Deutsch, Japanisch
Laufzeit:	ca. 226 Minuten (DVD), ca. 235 Minuten (Blu-ray)
Extras:	u.a. Booklet, Aufsteller, Episodenguide, Poster, Hardcover-Sammelschuber

MILLIARDEN MIT MOBILE-GAMES

Nintendos Geschäft mit Mobilspielen zahlt sich aus!

Der englischsprachige Blog Sensor Tower ist schon länger eine interessante Quelle für Daten und Einblicke in die Welt der Mobile-Games. Da Nintendo seit 2016 in diesem Business mitmischt, beschäftigt sich der Blog seitdem auch regelmäßig mit dem Erfolg der Mobilspiele des japanischen Unternehmens. So hat Nintendo es mittlerweile geschafft, über eine Milliarde US-Dollar Umsatz mit seinen Titeln für Android und iOS zu generieren. Pokémon Go wird hierbei nicht mit einbezogen, da es sich dabei um ein Gemeinschaftsprojekt handelt, an dem neben Nintendo auch Niantic, Google und The Pokémon Company beteiligt sind. Rund 656 Mio. US-Dollar Umsatz kommen von Fire Emblem Heroes, Animal Crossing: Pocket Camp steuert 131 Mio. US-Dollar bei, Dragalia Lost kommt auf 123 Mio. US-Dollar. 86 Mio. US-Dollar stammen von Mario Kart Tour, Super Mario Run bringt es auf 76 Mio. US-Dollar und lediglich 4,8 Mio. US-Dollar Umsatz entspringen Dr. Mario World.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig nerdgeprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

1321: Das Gift-Taschenmonster Smogon, das Signatur-Pokémon von Team-Rocket-Mitglied James, wird in Pokémon Rot & Blau für den Game Boy falsch dargestellt. Statt des Totenkopf-Zeichens unter dem Gesicht befindet sich das Muster hier auf dessen Stirn.

1322: Das ikonischste aller Pokémon (natürlich ist Pikachu gemeint) sah auf frühen Artworks noch anders aus als wir es heute kennen. Es war wesentlich unförmiger, die roten Backen waren sehr klein und schmal und außerdem hatte eine es eine kreisrunde weiße Bauchoberfläche.

1323: Völlig verdreht: In Pokémon Rot & Blau wird das Austern-Pokémon Austos so dargestellt, dass sich seine Muschelschale horizontal öffnet. Das ist jedoch schlichtweg falsch, da die Öffnung bei diesem Wasser-Taschenmonster nur vertikal vorhanden ist.

1324: In frühen Entwürfen – während der Entwicklung der ersten Pokémon-Editionen – gab es eine Charisma-Anzeige, welche entscheidend für die Fangwahrscheinlichkeit wilder Pokémon gewesen wäre. Allerdings wurde das Konzept fallen gelassen, stattdessen zählt das effektive Schwächen der Pokémon.

1325: In der offiziellen Spieleanleitung von Pokémon Rot & Blau heißt es, man starte als elfjähriger Pokémon-Trainer in das berühmte Abenteuer. In der Anime-Reihe heißt es jedoch, dass man ab dem zehnten Lebensjahr eine Trainer-Lizenz erhalten darf. Ist der Spieleprotagonist also ein Spätzünder? Oder Ash im Anime frühreif?

1326: Der ikonische Trainer „Rot“, Protagonist aus den ersten Spielen Pokémon Rot & Blau für den Game Boy, erhielt diesen farborientierten Namen erst mit den Nachfolgern Gold & Silber, während er eigentlich zuerst in Japan als „Satoshi“ und hierzulande als „Ash“ bezeichnet wurde. Noch interessanter ist allerdings, dass in frühen Dokumenten während der Entwicklung noch der Name „Yuuichi“ benutzt wurde.

1327: Das beliebte Wasser-Pokémon Marill war früher teils als „Pikablu“ bekannt, da es etwas an Pikachu erinnerte und eben durch sein schönes Blau hervorstach. Tatsächlich aber war das süße Tierchen in einem frühen Design nicht nur kleinohrig, sondern auch komplett rosa.

1328: Eine Idee während der Entwicklung von Pokémon Gold & Silber war, dass Misty in der neuen Top 4 der Pokémon Liga bekämpft werden sollte. Letztlich wurde die Rolle der beliebten Figur nicht verändert und sie ist nach wie vor Arenaleiterin von Azuria City.

1329: Das mysteriöse Wunsch-Pokémon Jirachi aus den Spielen Pokémon Rubin, Saphir & Smaragd konnte man in westlichen Gefilden über Jahre hinweg ausschließlich durch den Gamecube-Titel Pokémon Channel erhalten. In Japan dagegen bot das kuriose Spiel diese Möglichkeit nicht.

1330: Das legendäre Pokémon Zygarde aus den Editionen X & Y erhielt in der siebten Generation Sonne & Mond neue Formen. Das sogenannte hundeähnliche 10%-Zygarde hatte seinen ersten Auftritt in einem Spiel jedoch schon im Free2Play-Titel Pokémon Shuffle für 3DS und Smartphones in Form eines Events. Auch das damals noch Anime-exklusive Ash-Quajutsu befindet sich schon im selben Spiel.

Euer Lieblings-Magazin auch digital lesen!

N-ZONE gibt es in allen Variationen:

Ihr müsst euch nur noch entscheiden, wie ihr euer Lieblings-Magazin lesen wollt: in gedruckter oder digitaler Form, einzeln oder im Abo.

Einfach, bequem, flexibel und immer dabei.

Oder wollt ihr mal ein anderes Magazin ausprobieren?

Alle Magazine gibt es für Tablet, Smartphone, Kindle Fire, im Browser und klassisch am Kiosk.

shop.computec.de

Oder einfach in eurem Store nach dem Namen des Magazins suchen.

Available on the App Store · JETZT BEI Google Play · Available on kindle fire

Ein Angebot der COMPUTEC MARQUARD MEDIA GROUP

QUO VADIS, METROID PRIME 4?

Wie steht es eigentlich derzeit um Metroid Prime 4? Das neue Weltraumabenteuer mit Samus Aran wurde bereits 2017 angekündigt, Anfang 2019 dann verschoben und die Entwicklung komplett neu begonnen. Seitdem hat man nicht mehr wirklich viel von dem Spiel gehört.

Die Geschichte um Metroid Prime 4 ist bis zum heutigen Tag eine eher tragische, zumindest für Fans der Serie. Völlig unerwartet kündigte Nintendo in der E3-Direct im Juni 2017 das Spiel an, lediglich mit einem Logo und Namen: Metroid Prime 4. Das Spiel ist in Entwicklung, so die einzige offizielle Info zum Titel zu diesem Zeitpunkt. Normalerweise kündigen die Japaner Spiele nicht in einem so frühen Entwicklungsstadium an, sondern konzentrieren sich in ihren Direct-Präsentation auf weiter fortgeschrittene Titel mit baldigem Releasedatum. Schnell kam natürlich damals die Frage auf, ob die Retro Studios, also der Entwickler der ersten drei Prime-Teile, auch am neuen Ableger beteiligt sei. Zur Enttäuschung vieler Fans lautete die Antwort seinerzeit nein. Im Februar 2018 kam dann ans Tageslicht, dass Nintendo wohl mit Bandai Namco Singapur zusammenarbeitete, um Metroid Prime 4 zu realisieren. Nicht allzu verwunderlich, hat das Studio zuvor beispielsweise schon bei Teilen der Mario-Kart- und Super-Smash-Bros.-Reihe mitgewirkt. Zur E3 2018 bekräftigte der damalige Nintendo-of-America-Chef Reggie Fils-Aimé den planmäßigen und zufriedenstellenden Fortschritt der Entwicklungsarbeiten an Metroid Prime 4 – stilecht im Metroid-T-Shirt. Das Gleiche tat er auf Nachfrage erneut im November 2018: Läuft alles super, das Spiel kommt gut voran. Die Hiobsbotschaft folgte dann nicht viel später im Januar 2019. Nintendo veröffentlichte ein Video mit der Information, dass die Entwicklung von Metroid Prime 4 gestoppt wurde, alle Fortschritte verworfen und sämtliche Arbeiten am Spiel komplett neu begonnen wurden. Das Projekt hatte sich nicht so entwickelt, wie Nintendo das wollte und man sah den eigenen Anspruch an die Qualität nicht gewährleistet. Die unbekannten Entwickler wurden ihres Auftrags entbunden, seitdem arbeiten die Entwickler der drei Vorgänger an Teil 4 der Reihe.

Was wir vom Spiel wissen

So viel zur bewegten Geschichte von Metroid Prime 4. Doch was wissen wir eigentlich abseits all davon vom Weltraumabenteuer mit Samus Aran? Tatsächlich nicht sehr viel. Sicher ist zumindest mal die Existenz. Der Name, Metroid Prime 4, ist nicht final. Ungefähr die Hälfte des Teams, dass an Metroid Prime 3 gearbeitet hat, ist immer noch bei Retro Studios tätig und damit zumindest potenziell am neuen Ableger beteiligt. Weniger als zehn Mitarbeiter, die bereits am ersten Metroid Prime mitgearbeitet haben, sind auch heute noch für das Studio tätig. Das ist insofern wichtig, als dass bei Spielestudios

Außer der Existenz und diesem Logo wissen wir genau genommen nichts wirklich Konkretes zum eigentlichen Spiel, viel aber zu den Geschehnissen drumherum.

Die Entscheidung, die Entwicklung von Metroid Prime 4 zu stoppen und von vorne anzufangen, ist Nintendo nicht leicht gefallen, wie das Unternehmen sagt.

oftmals der Eindruck entsteht, diese würden sich über Jahre hinweg aus denselben Personen zusammensetzen. Dabei sind Entwickler im Endeffekt auch nur Unternehmen mit Mitarbeitern, und je nach Fluktuation kann ein Studio im Jahr 2020 mitunter nur noch sehr wenig mit demselben Studio 15 oder 20 Jahre vorher zu tun haben. Das soll nicht heißen, dass Retro Studios keine hervorragende Arbeit an Metroid Prime 4 leisten kann oder wird. Dass das Studio auch an den Vorgängern gearbeitet hat, ist aber nicht unbedingt ein hinreichender Beleg dafür. Was das Personal betrifft, wissen wir zumindest, dass Retro Studios noch im Sommer 2019 nach einem Art Director per Stellenausschreibung suchte. Das deutet darauf hin, dass das Spiel noch eine ganze Weile in Entwicklung sein wird – immerhin war vor rund einem halben Jahr noch eine zentrale Rolle unbesetzt. Im Sommer des letzten Jahres wechselte Halo-Veteran Kyle Hefley von 343 Industries zu Retro, dort arbeitet er als Lead Character Artist. Erst kürzlich kam Jhony Ljungstedt von Dice zu Retro. Er arbeitete zum Beispiel an Battlefield 5.

Seit rund einem Jahr sind die texanischen Retro Studios für Metroid Prime 4 zuständig, wie auch schon für die Vorgänger.

Was wir uns erhoffen

Wir können natürlich spekulieren. Weniger, was Metroid Prime 4 bieten wird, denn dafür fehlen im Grunde jegliche Anhaltspunkte. Dafür aber, was wir stattdessen erwarten, solange sich das Spiel noch in Entwicklung befindet, nun, da es später erscheint als ursprünglich vorgesehen. Super Metroid HD? Dieses Gerücht kommt immer wieder auf. Das erscheint aber eher unwahrscheinlich, da das SNES-Original auf der Switch (für Online-Abonnenten) bereits spielbar und der Titel so gut gealtert ist, dass es in dieser Version auch heute noch viel Spaß bereitet. Metroid Prime Trilogy? Das erscheint schon deutlich plausibler. Die Trilogie mit den ersten drei Teilen der Reihe erschien für die Wii mit Bewegungssteuerung, die könnte man auf der Switch dank der Joy-Cons optional neben der normalen Buttonsteuerung anbieten. Keines der Prime-Spiele ist bisher auf der Switch erhältlich. Zudem könnten damit neue Zielgruppen auf die Spielereihe aufmerksam werden, also vor allem Spieler, welche die alten Prime-Games noch nie gespielt haben. Kein Wunder also, dass immer wieder Gerüchte um die Trilogie für die Switch aufkommen. Nicht zuletzt würde sich ein Port von Metroid: Samus Returns ganz wunderbar für die Switch eignen. Das Spiel erschien 2018 für den 3DS und ist ein Metroid-Spiel klassischert 2D-Machart, eine Switch-Umsetzung dürfte keine Unsummen an Arbeit und Geld verschlingen.

Wann erscheint das Spiel?

Bleibt noch eine ganz zentrale Frage: Wann können wir mit Metroid Prime 4 rechnen, abseits aller Spekulationen um andere Metroid-Spiele, die bis dahin für die Switch erscheinen könnten? Nun, angesichts der benötigten Entwicklungszeit für ein Spiel dieses Kalibers ist alles früher als Vorweihnachtszeit 2021 wohl ziemlich unrealistisch. Gut Ding will einfach Weile haben und Nintendo bekräftigt immer wieder, dass sie ein qualitativ hochwertiges Spiel einem überhasteten Release immer vorziehen. Es gibt zwar Gerüchte um das Outsourcing einiger Arbeiten am Spiel, um die Entwicklung zu beschleunigen, aber das dürfte nicht wirklich viel an dieser Tatsache ändern. Möglicherweise erscheint Metroid Prime 4, wie auch The Legend of Zelda: Breath of the Wild, am Scheidepunkt zweier Nintendo-Konsolen für beide Geräte. Also für die Switch, aber auch für die nachfolgende Konsole. Wir sind gespannt! **Johannes Gehrling**

Bis Metroid Prime 4 für die Switch erscheint, könnte ein Port des 3DS-Ablegers Metroid: Samus Returns für die Hybridkonsole die Wartezeit überbrücken.

Ein Port von Metroid Prime Trilogy für die Switch? Auch darüber wird schon eine ganze Weile spekuliert. Bis zu Metroid Prime 4 wäre das eine nette Überbrückung.

DIE ZEHN GRÖSSTEN VIDEOSPIELE-SHITSTORMS 2019

Welche Skandale und Skandälchen erregten im vergangenen Jahr das kollektive Spielergemüt? Wir haben an dieser Stelle unsere Auswahl der zehn größten Shitstorms getroffen!

Shitstorms. Würde es eine Wahl zum Internet-Unwort schlechthin geben, der Begriff wäre wohl ganz vorne mit dabei. Er wird aber auch wirklich etwas inflationär genutzt und inzwischen wird fast jeder semikontroverse Pups zum Shitstorm hochstilisiert. Allerdings ist es nun einmal Teil der menschlichen Natur sich gerne aufzuregen und so werden wir den Begriff wohl noch lange mit uns tragen. Und es ist ja nicht so, als ob es nicht immer wieder Ereignisse gäbe auf die er zutrifft. Aussagen von Einzelpersonen, Entscheidungen von Unternehmen und andere Geschehnisse, welche einen wirklich gewaltigen Rattenschwanz an negativen Emotionen und entsprechend geäußertem Unmut nach sich ziehen. Um genau diese, die richtig großen Skandale, welche die Videospielewelt 2019 bewegten, geht es in unserem Artikel – ohne fixe Reihung. Nicht in allen Fällen war der Shitstorm eventuell gerechtfertigt oder notwendig, aber alle diese Ereignisse prägten die Gaminggemeinde in den letzten zwölf Monaten nachhaltig. Bitte beachten: Nur, weil ein Shitstorm in dieser Liste auftaucht, heißt das nicht, dass wir die Empörung in allen Fällen zwingend teilen. Don't kill the messenger! **Lukas Schmid**

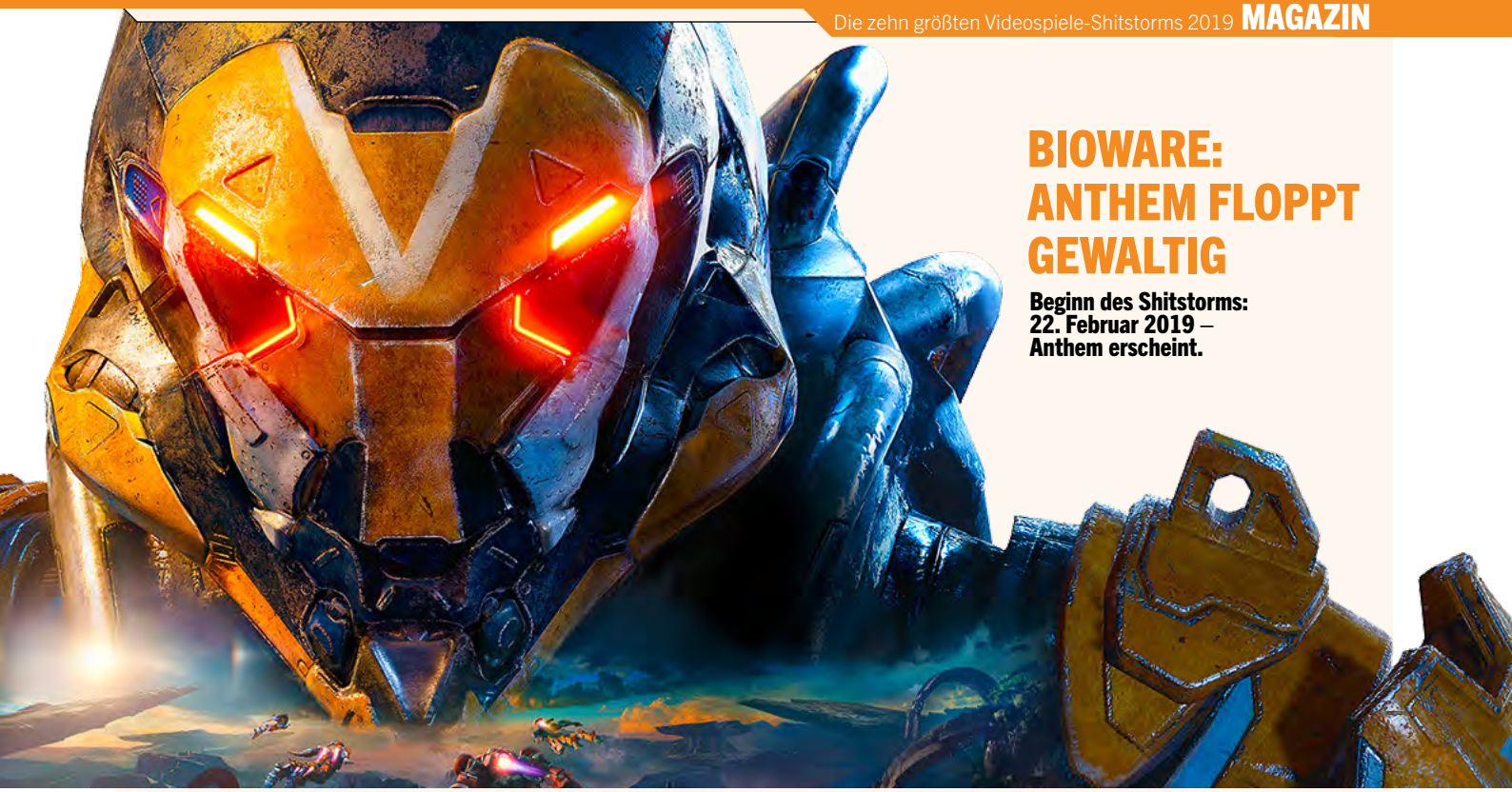
EPIC: EXKLUSIVDEALS ERZÜRNEN STEAMNUTZER

Beginn des Shitstorms: 28. Januar 2019 – der Mextro-Exklusivdeal wird bekannt.

Im Dezember 2018 ging der Epic Game Store an dem Start, nachdem davor lediglich ein Epic-Launcher im Einsatz war. Ein neuer, von einem starken Unternehmen getragener Store als Gegengewicht zu Steam? Noch dazu einer, bei dem die Entwicklerstudios deutlich mehr Geld durch Verkäufe erhalten als bei Steam? Die Idee fanden viele Spieler erst einmal gut. Allerdings, die Stimmung änderte sich schnell als klar wurde, mit welchen Methoden Epic seine Marktherrschaft erzwingen wollte: Mit teuer eingekauften Exklusivdeals. Die meisten zwar nur zeitlich begrenzt, aber sechs Monate bis ein Jahr zusätzliche Wartezeit auf eine Steamversion sind dann doch nur schwer zu akzeptieren. Waren anfangs nur Indiespiele betroffen, gaben die Macher von Metro Exodus im Januar 2019 bekannt, dass ihr Shooter nun ebenfalls, anders als geplant, Steam für ein Jahr fernbleiben würde. Hier nahm der Shitstorm seinen Anfang. Im Laufe der Zeit folgten unter anderem The Division 2, Borderlands 3 und Control. Mit jeder Ankündigung brachte man PC-Spieler mehr gegen sich auf. Es half nicht, dass Epic das Vorgehen mit der fadenscheinigen Begründung erklärte, dass man diesen Schritt nur ginge, damit Steam den Entwicklern einen größeren Anteil am Umsatz der Spiele zugestehen würde. Hier wurde offensichtlich versucht, sich auf ungeschickte Weise als der Gute hinzustellen, wenngleich eine aggressive Übernahme von Marktanteilen und scheinbar edle Motive nicht wirklich zusammenpassen. Vor allem im Falle von Spielen, die per Crowdfunding finanziert und dereinst für Steam bestätigt wurden, war und ist eine Epic-Exklusivität ein Schlag ins Gesicht der Backer. Hier machte Phoenix Point den Anfang, später zogen Titel wie Shenmue 3 nach. Inzwischen hat Epic versprochen, zumindest kurz vor dem Launch keine Spontan-Exklusivdeals mehr bekanntzugeben – am Shitstorm hat das aber nur wenig geändert. Zu allem Überfluss ist der Epic Games Store nach wie vor alles andere als ausgereift und viele Features, die auf Steam selbstverständlich sind, fehlen bis heute. Wer vollumfängliche Cloudsaves, Archievements, User-Reviews oder auch nur einen Einkaufswagen wollte und will, für den gilt teilweise nach wie vor traurigerweise: Bitte warten.

Metro Exodus war der erste richtig große Titel, der Steam hinter sich ließ und zeitexklusiv im Epic Games Store erschien. Es folgten noch viele weitere nach.

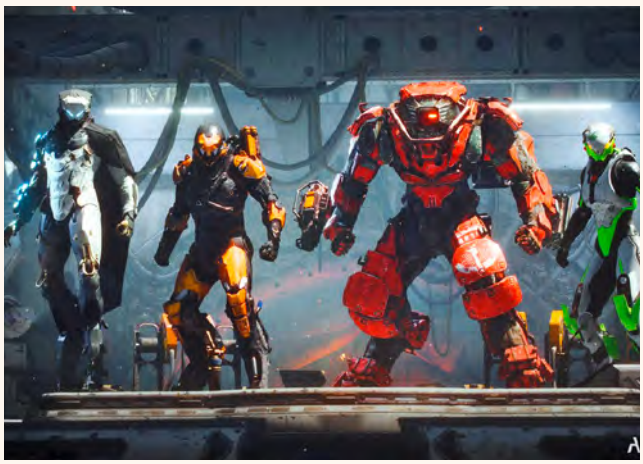
Gerade bei Kickstarterprojekten wie Shenmue 3 stieß und stößt die Epic-Exklusivität auf viel Kritik. Die PC-User haben schließlich für eine Steam-Version gespendet.



BIOWARE: ANTHEM FLOPPT GEWALTIG

Beginn des Shitstorms: 22. Februar 2019 – Anthem erscheint.

Bioware, wie tief bist du gefallen? Einst schien es, als könnten die Erfinder von unter anderem Baldur's Gate, Neverwinter Nights, Star Wars: Knights of the Old Republic, Jade Empire, Dragon Age und Mass Effect nichts falsch machen. Mit der 2007 erfolgten Übernahme durch Electronic Arts und in den Jahren danach mannigfaltigen personellen und strukturellen Änderungen machte das Studio aber immer mehr durch Skandale aufgrund prekärer Arbeitsbedingungen und mittelmäßigen oder zumindest nicht einhellig mit Begeisterung aufgenommenen Spielen von sich reden. Mit Dragon Age 2 und Mass Effect 3 enttäuschte man schon viele Fans, mit Mass Effect: Andromeda brachte man das bis dato am meisten kritisierte Spiel heraus, welches noch dazu unter zahlreichen Bugs litt. Aber niemand war auf das vorbereitet, was mit Anthem passieren würde. Auch hier weiß man von einer extrem holprigen Entstehungsgeschichte, bei der das Studio lange Zeit nicht wusste, was für eine Art Spiel Anthem überhaupt sein würde. Nun, es ist ein Third-Person-Loot-Shooter mit Koop-Fokus und eines der enttäuschendsten Spiele der letzten Jahre. Nicht nur, dass man sich von Bioware viel mehr erwartet hätte. Es offenbarten sich auch unzählige Halbwahrheiten aus der Entwicklungsphase, die nach dem Launch enttarnt wurden und Bioware einbrachten. Unzählige versprochene Spielelemente fehlten, die Technik war meilenweit von dem entfernt, was versprochen wurde, der Koop-Modus war fehlerbehaftet, die Geschichte belanglos, Bugs gab es allenthalben und das Endgame war quasi nonexistent. Hinzu kam ein völlig kaputtes Lootsystem. Als ein Bug dieses kurzzeitig behob und die Spieler mit mehr Items belohnte als geplant, nutzte Bioware diese Chance nicht, um Boden gutzumachen, sondern korrigierte diesen (unter Anführungszeichen) „Fehler" – innerhalb kürzester Zeit. Für die vielfältigen richtigen Probleme hingegen hatte man keine Lösung parat. Die Kritik war nach dem Launch laut, doch anstatt sich ihr zu stellen, gingen die Zuständigen bei Bioware fast durchgehend auf Tauchstation. Versprochen wurde bloß, dass die Roadmap, welche viele neue Inhalte und Updates in Aussicht stellte, auch viele der Probleme ausbügeln würde. Jedoch, daraus wurde nichts und es folgte die zweite Empörungswelle. Mitte des Jahres wurde die Roadmap verschoben, im Herbst schließlich ganz gecancelt und stattdessen sind nun unregelmäßige und nicht näher definierte Updates geplant. Abseits eines mittelmäßigen Raid-Events ist Anthem heute kein drastisch anderes Spiel als zum Launch. Davon, dass Electronic Arts und Bioware noch viel Geld und andere Ressourcen in die Hand nehmen werden, um diesen spielbaren Unfall noch zu retten, ist nicht auszugehen. Für die gefühlt zwölf verbliebenen Spieler würde sich das nämlich kaum lohnen.



Anthem wollte zum ultimativen Koopspiel werden. Aus diesem Vorhaben wurde aber leider gar nichts. Heute ist so gut wie niemand mehr auf den Servern unterwegs.

Da kann die Spielwelt noch so schön sein – Anthem ist leer und die Aufgaben sind allesamt uninspiriert. Inhaltliche Updates sind bis zum heutigen Tage rar gesät.

Bild: Paramount Pictures

Bild: Paramount Pictures

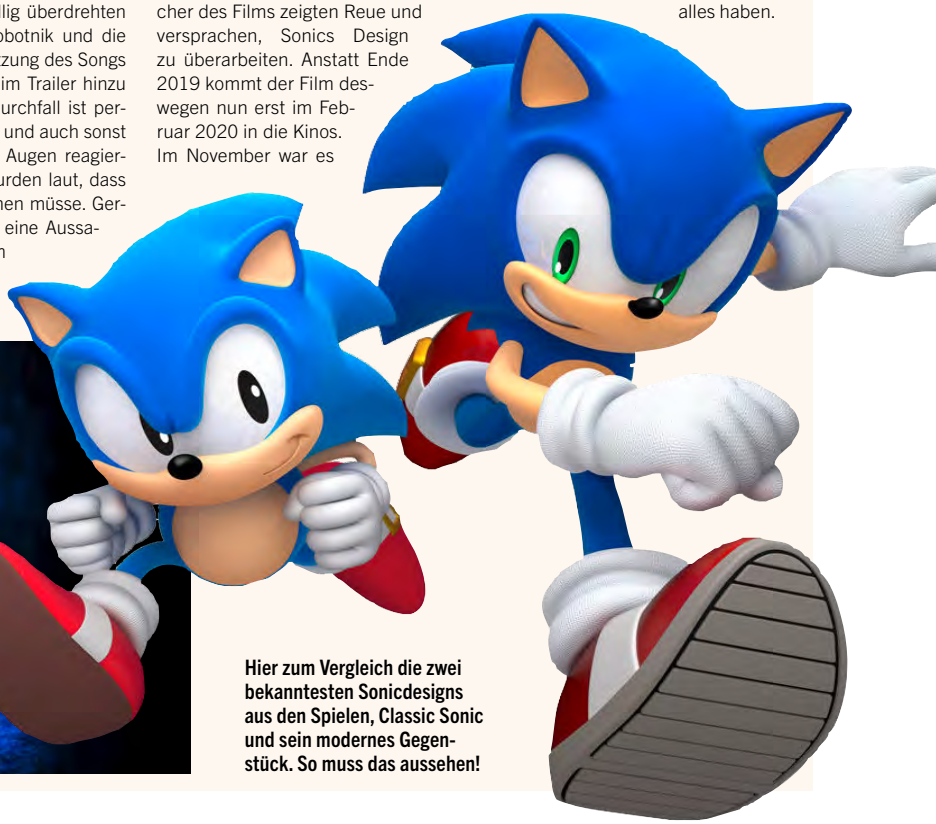
Links das alte Design des berühmten Flitzeigels, rechts das neue. Der Unterschied ist wie Tag und Nacht. Es ist selten, dass Kritik von Fans tatsächlich derartige Auswirkungen hat.

SONIC THE HEDGEHOG: TRAILER ZUM FILM VERSTÖRT FANS

Beginn des Shitstorms: 30. April 2019 – der Trailer wird veröffentlicht.

Man mag von Meisterdetektiv Pikachu halten, was man will. Bei der anvisierten jüngeren Zielgruppe kam der Film auf jeden Fall gut an und es gelang ihm, die weltberühmte Videospiellizenz auf eine stimmige Art und Weise auf die Leinwand zu bringen. Für viele gilt der Streifen als die bis dato beste Videospielverfilmung. Vielleicht ist es der Umstand, dass Meisterdetektiv Pikachu noch so frisch im Gedächtnis der Leute war, welcher der Verfilmung von Sonic the Hedgehog schon früh beinahe das Genick brach. Wo Pikachu und die anderen Pokémon perfekt in die reale Welt integriert wurden, verhießen die ersten geleakten Designkonzepte und Filmposter zur Sonic-Verfilmung nichts Gutes. Am 30. April wurde der Trailer veröffentlicht und alle schlimmen Befürchtungen bewahrheiteten sich. Sonics Design wurde für seinen ersten Trip nach Hollywood komplett überarbeitet und definitiv nicht zum Besseren. Ein seltsam langgezogener Körper, eine Augen- und Mundpartie samt gruselig-menschlicher Zähne, welche dem Begriff Uncanny Valley eine völlig neue Bedeutung gaben, und auch sonst unzählige Veränderungen der Veränderung Willen. Sonics Design sah einfach fürchterlich aus! Hinzu kam, dass der Film nicht in Sonics Welt spielt, sondern auf Teufels komm raus eine Geschichte ersonnen wurde, welche ihn in unsere Welt verfrachtet. Man nehme einen völlig überdrehten Jim Carrey als Dr. Robotnik und die völlig unpassende Nutzung des Songs „Gangsta's Paradise" im Trailer hinzu und der Bildschirm-Durchfall ist perfekt. Die Spielerschaft und auch sonst so ziemlich jeder mit Augen reagierten entrüstet. Rufe wurden laut, dass man Sonic neu designen müsse. Gerne zitiert wurde auch eine Aussage des Regisseurs im Vorfeld, die grob zusammengefasst aussagte, dass man das Design von Videospielfiguren in Filmen überarbeiten müsse, da die Fans selbst nicht wüssten, was am besten für sie sei. Sarkastisch formuliert: Hollywood weiß es besser und jetzt seid brav und geht zurück zu euren Nintendos und Segas. Allerdings, von dieser überheblichen Einstellung war nur Tage nach dem Release des Trailers nichts mehr zu hören. Stattdessen passierte das völlig Unerwartete: Die Macher des Films zeigten Reue und versprachen, Sonics Design zu überarbeiten. Anstatt Ende 2019 kommt der Film deswegen nun erst im Februar 2020 in die Kinos. Im November war es dann soweit und das Filmstudio veröffentlichte einen zweiten Trailer mit neuem Sonic-Look, an dem es diesmal wirklich nichts zu mäkeln gibt. Sonic sieht aus wie Sonic – wer hätte auch ursprünglich ahnen können, dass das eine gute Idee ist? Somit ist dieser Shitstorm einer mit Happy End. Daran, dass der Film nach wie vor ziemlich dämlich aussieht, ändert das neue Design zwar nichts, aber hey, man kann nicht alles haben.

Bild: Paramount Pictures

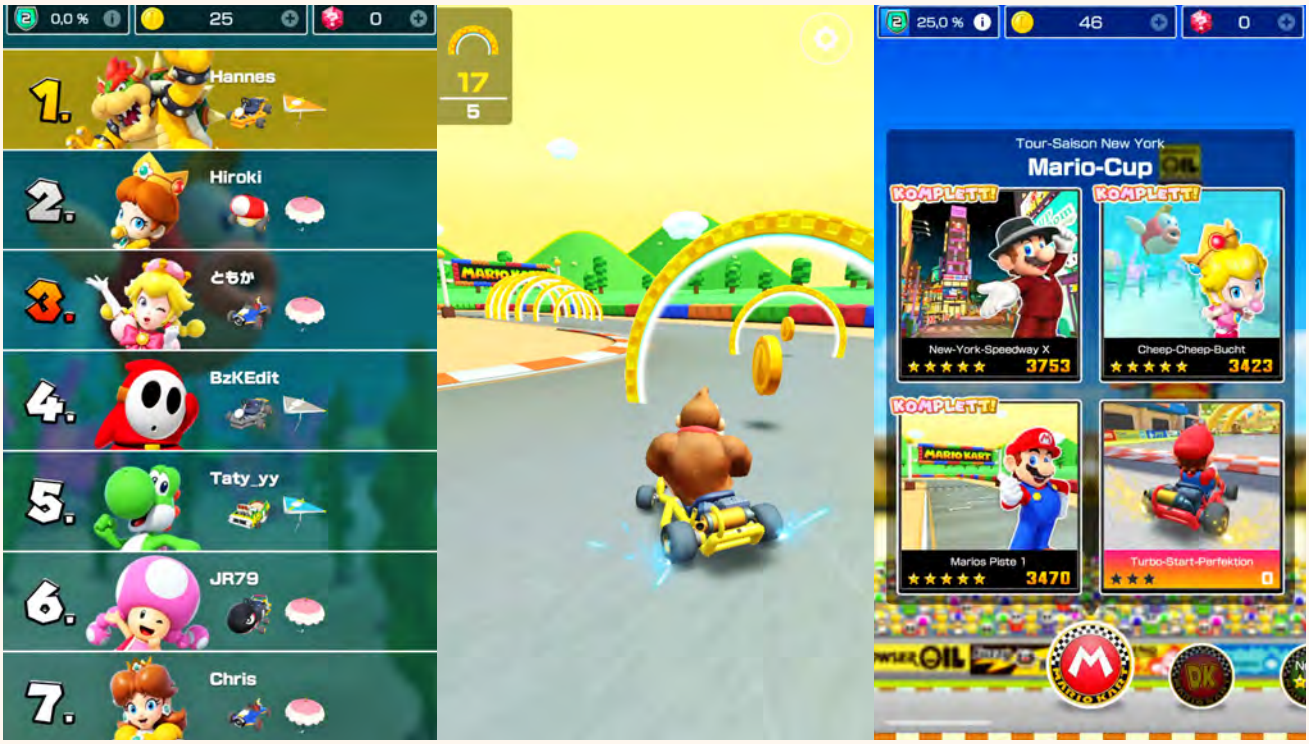


Hier zum Vergleich die zwei bekanntesten Sonicdesigns aus den Spielen, Classic Sonic und sein modernes Gegenstück. So muss das aussehen!

NINTENDO: MARIO KART TOUR ZOCKT SPIELER AB

Beginn des Shitstorms: 22. Mai 2019 – Start der Beta

Als Nintendo vor einigen Jahren ankündigte, dass man zukünftig auch Mobile Games entwickeln wolle, war das Interesse unter Spielern groß. Wenn man einem Entwickler zutraute, dass er der unter Vielspielern oft belächelten Plattform seinen Qualitätsstempel würde aufdrücken können, dann der Mario-Konzern. Zu Beginn versuchte Nintendo mit Super Mario Run auch tatsächlich, ein relativ klassisches Spielkonzept auf mobilen Geräten zu etablieren. Allerdings, der Erfolg war endenwollend und spätere Projekte setzten vermehrt auf Free2Play. Animal Crossing: Pocket Camp, Fire Emblem Heroes und Co. unterschieden sich aber insofern von der Konkurrenz, als dass es eine interne Vorgabe gab, dass die Echtgeld-Spielmechaniken nicht zu spielerunfreundlich gestaltet sein dürften. Als herauskam, dass diverse Aktionäre sich wegen des Nintendo-gepublishten Dragalia Lost sogar beschwerten und tiefergreifende Ausbeutungsmethoden verlangten, war das ein großer Imageboost für Nintendo. Der Mario-Konzern als Speerspitze gegen unfaire Bezahlmodelle quasi. Das jedoch war früher. Inzwischen hat Nintendo einen neuen Boss und offenbar auch ein paar neue Prioritäten etabliert. Dr. Mario World machte es vor und das ungleich erfolgreichere Mario Kart Tour setzt nun in einer Art und Weise auf Free2Play, die so manch anderem Mobile Game die Schamesröte ins Gesicht treiben würde. Das wurde schon offenbar, als im Mai Infos aus der Closed Beta durchsickerten. Als das Spiel dann Ende September erschien, zeigte sich, dass die Gestaltung genauso auf Echtgeld getrimmt war wie es die Beta verheißen hatte. Lange Wartezeiten, wenn man nicht bereit ist zu zahlen, in extrem teuren Lootboxen versteckte Inhalte, aggressive Aufforderungen, man solle sich beeilen, diesen oder jenen Fahrer freizuschalten, weil er nur noch eine begrenzte Zeit verfügbar sei, diverse verwirrende Währungen … Mario Kart Tour bietet all das. Nintendo ist also gewillt, den Ruf einer der wertvollsten Marken aus dem eigenen Hause für ein paar schnelle Euros zu riskieren. Erschwerend kommt hinzu, dass Mario Kart Tour weit von der Qualität der richtigen Mario Karts entfernt ist. Ja, es sieht nett aus, aber die Steuerung ist extrem simpel und trotzdem ungenau und zum Start gab es nicht einmal Multiplayer. Dafür aber Rennen, die einem vorgaukelten, gegen echte Fahrer anzutreten. Das kennt man sonst nur aus den übelsten Abzock-Titeln. Entsprechend groß war und ist der Aufschrei derer, die sich auf ein gut gemachtes Mario Kart für unterwegs gefreut hatten. Den Vogel schoss Nintendo aber mit dem sogenannten Gold Pass ab. Für fünf Euro im Monat (und damit für mehr als man für so manchen vollwertigen Spiele-Abodienst zahlt) erhält man dann Zugriff auf diverse exklusive Features. So darf man nur dann in der 200cc-Klasse antreten, erhält mehr Items und exklusive Badges. Einerseits ist das extrem dürftig, andererseits aber auch extrem frech. Denn sogar, wenn man für Lootboxen bezahlt, stehen einem dann eben nicht alle Inhalte offen. So groß der entsprechende Shitstorm auch ist, der Erfolg gibt Nintendo leider Recht. Inzwischen hat man für das nach und nach um immer weitere Echtgeldinhalte erweiterte Animal Crossing: Pocket Camp nicht nur ein, sondern gleich zwei Abo-Modelle angekündigt. Wer Zugriff auf alle Inhalte haben will, zahlt dort zusammen also fast 13 Euro im Monat. Happig!



Fake-Multiplayer, eine mäßig gelungene Steuerung und vor allem durch die Bank extrem freche Echtgeld-Abzockversuche – Mario Kart Tour ist der absolute Bodensatz, was Nintendos Mobile Games angeht. Leider macht das Beispiel Schule und inzwischen wurde Animal Crossing: Pocket Camp auch durch neue Bezahlmodelle verhunzt.

NINTENDO: DER POKÉDEX WIRD HALBIERT

Beginn des Shitstorms: 11. Juni 2019 – das Spiel wird auf der E3 enthüllt.

Und gleich noch einmal Nintendo! Beziehungsweise Game Freak. Auf der E3 wurden Pokémon Schwert und Schild erstmal ausführlich präsentiert. Viele Dinge wie die 3D-Grafik und das britisch angehauchte Setting gefielen den Fans. Eine Ankündigung hingegen sorgte für gehörige Empörung. Anstatt die nicht im Spiel selbst enthaltenen Taschenmonster wie bisher im Nachhinein mittels spezieller Programme ins Abenteuer integrieren zu können, streichen Schwert und Schild den sogenannten Nationalen Pokédex. Heißt im Klartext: Nur den Monsterchen, die es zu fangen gibt, ist auch ein Auftritt im Spiel vergönnt. Wie sich später rausstellen sollte sind es satte 500 der knapp 900 derzeit verfügbaren Pokémon, die dem Rotstrich zum Opfer gefallen sind. Spaßeshalber sprechen Poké-Liebhaber darum auch vom Thanos-Snap, der die Welt des Rollenspiels getroffen hat und spielen damit auf eine Szene aus Marvel's Avengers: Infinity War (Spoiler!) an, in welcher der Bösewicht Thanos mit einem Fingerschnippen die Hälfte aller Lebewesen im Universum auslöscht. So lustig gemeint dieser Vergleich, so ernst ist die Enttäuschung vieler Fans. Den Ärger einzudämmen gelang es auch mit der Erklärung der Entwickler nicht. Sie sagen, dass es zu viel Aufwand gewesen wäre, alle Modelle und Animationen der Taschenmonster neu für die Rollenspiele zu entwickeln. Allerdings ist bekannt, dass schon lange eine Art interne Datenbank existiert, in der alle Pokémon in hoher Qualität enthalten sind, sodass sie entsprechend schnell adaptiert werden können. Außerdem wurden auch Monsterchen gestrichen, die in den letztjährigen „Pokémon: Let's Go! Pikachu & Evoli"-Titeln für die Switch noch enthalten waren. Dass Schwert und Schild auch in sonstigen Aspekten kontrovers aufgenommen wurden, verstärkte den Shitstorm nur noch. So gibt es eine nicht wirklich zeitgemäße Optik, gestrichene Attacken und ein eher müdes Endgame zu beklagen. Schlussendlich sollten Schwert und Schild all dem Ärger zum Trotz dennoch riesige Erfolge werden und wandern derzeit millionenfach über die Ladentheken dieser Welt. Aber wer weiß, vielleicht haben die Entwickler trotzdem aus der negativen Erfahrung im Vorfeld gelernt? Nicht mehr 2019, aber Anfang 2020 ruderten sie immerhin schon insofern zurück, als dass jetzt doch einige Pokémon per DLC in das Spiel zurückkehren werden.

Da können auch die teils sehr putzigen neuen Monsterchen nicht drüber hinwegtäuschen: In Schwert und Schild herrscht Poké-Armut! Erst durch den DLC werde ab dem Sommer des aktuellen Jahres neue Taschenkreaturen hinzugefügt.

Der zusammengekürzte Pokédex ist nicht das einzige Problem, was Fans mit den Spielen haben. Auch das Endgame enttäuscht etwa. Es bleibt abzuwarten, ob die Entwickler von The Pokémon Company die Kritk fürt die nächsten Spiele ernstnehmen.

Technisch sind Schwert und Schild keine Meisterleistungen. Gerade manche Texturen sind extrem altbacken. Die Bäume in der Naturzone wurden sogar zum Meme.

Nun also doch: Im Jahr 2020 werden per DLC knapp 200 neue Pokémon hinzugefügt, darunter zahlreiche bekannte Taschenmonster. Ob das die Kritiker besänftigen wird?

ELECTRONIC ARTS: LOOTBOXEN SIND „SUPRISE MECHANICS“

Beginn des Shitstorms: 19. Juni 2019 – Kerry Hopkins tätigt ihre Aussage.

Lootboxen, Geißel der Videospielwelt und seit einigen Jahren fester Bestandteil des Geschäftsmodells zahlreicher großer Publisher. Viele sind auf den Zug aufgesprungen, willigen Kunden mit Zufallsbelohnungen zusätzliches Geld aus den Taschen zu ziehen. Waren Lootboxen zu Beginn vor allem auf Free2Play-Titel beschränkt, etablierten die Spielehersteller sie gerade 2017, 2018 und 2019 vermehrt auch in 60-Euro-Spielen. Es schien, als würde der Trend nicht allzu schnell abreißen. Trotz Rückschlägen wie den extrem frech gestalteten Finanzierungsmodellen von Star Wars: Battlefront 2 und Need for Speed: Payback, die ihrerseits zu den größten Shitstorms 2017 führten, hielten Electronic Arts, Activision und Co. weiterhin daran fest. Man denke nur an FIFA Ultimate Team. Dann aber geschah etwas für die Hersteller Unangenehmes: Die Politik schaltete sich ein und wer hätte es gedacht: Die von vielen Seiten als dem Glücksspiel ähnlichen Lootboxen wurden auf einmal auch offiziell mit Glücksspiel verglichen. In einigen Ländern, zum Beispiel Belgien, sind sie deswegen bereits verboten, in anderen befinden sich ähnliche Gesetze in Vorbereitung. Wegen immer geringerer Akzeptanz und der rechtlichen Grauzone beschränken viele Publisher ihre Finanzierungsgebaren nun doch. Besonders frech: Der Verzicht auf Lootboxen wird nun manchmal bei der Ankündigung als großes Geschenk an die Spieler verkauft, wenn er doch in Wahrheit nur aussagt: Ja, jetzt machen wir es besser, nachdem wir euch vorher das Geld aus den Taschen gezogen haben. Und freiwillig war und ist dieser teilweise Rückzug eben keineswegs. Nirgends zeigt sich das besser als bei der Aussage von Kerry Hopkins, ihres Zeichens Vice President of Legal and Government Affairs bei EA, vor dem britischen House of Commons im Juni 2019. Dort ging es neben Battlefront 2 auch um die Lootboxen in FIFA, die ja weiterhin jedes Jahr eingebaut werden. Lootboxen seien ethisch vertretbar und unterhaltsam für die Spieler, handle es sich doch lediglich um „Suprise Mechanics“, also „Überraschungsmechaniken“. Und Menschen, so Hopkins, würden Überraschungen schließlich lieben. Der Shitstorm ließ nicht langte auf sich warten und Suprise Mechanics dürfte in der Welt der Videospiele eines der Unwörter des Jahres sein. Dabei war die Aussage eben nur ein besonders unglücklicher Versuch einer Rechtfertigung aus einer ganzen Reihe an ungeschickten Verteidigungsstrategien von Lobbyisten vor politischen Entscheidungsträgern auf der ganzen Welt. „Pride and Accomplishment“ wegen Star-Wars-Lootboxen in 2017, „Suprise Mechanics“ in 2019 – Electronic Arts setzt sich offenbar gerne in die Nesseln!

Need for Speed: Payback war ein mittelmäßiges Rennspiel, noch dazu überflutet mit extrem frechen Ingame-Kaufoptionen.

Während EA bei vielen Spieleserien inzwischen zurückrudert, werden die besonders lukrativen FIFA-Lootboxen bis aufs Blut verteidigt. Kein Wunder, ohne sie würden dem Publisher in jedem Jahr unfassbare Gewinnsummen durch die Lappen gehen.

Star Wars: Battlefront 2 war einer der Auslöser für die nun oft getroffenen Vergleiche zwischen Lootboxen und Glücksspiel und ist auch spielerisch bloß in Ordnung.

Der Ultimate-Team-Modus wird in FIFA genutzt, um Echtgeldinhalte an den Mann und die Frau zu bringen. Wie das mit dem Jugendschutz vereinbar ist, ist fraglich.

NBA 2K20 ist ein gutes Basketballspiel, das in Sachen Echtgeldinhalte aber alle Hüllen fallen lässt.

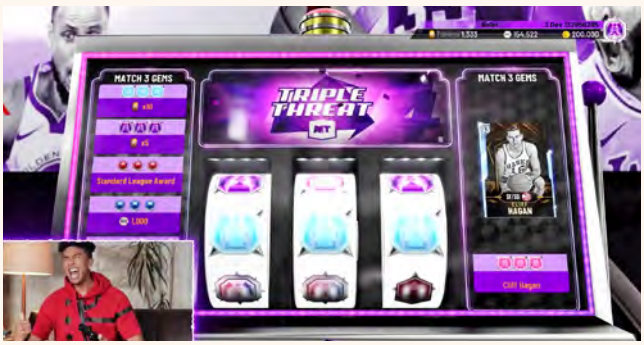
2K GAMES: NBA 2K20 WIRBT MIT GLÜCKSSPIEL

Beginn des Shitstorms: 26. August 2019 – der Trailer erscheint.

Wo wir schon bei Lootboxen, Glücksspielmechaniken und frechen Publishern sind: Electronic Arts versuchte die unmoralischen Finanzierungsmethoden zumindest noch zu kaschieren. Man mag nun besonders frech oder entwaffnend ehrlich finden wie 2K Games im Falle von NBA 2K20 vorging. Ende August 2019 veröffentlichten die Macher einen Trailer zum sogenannten MyTeam-Modus im Spiel. Und anstatt um den heißen Brei herumzureden, wird hier zusätzlich zu Lootboxen in Form von Kartenpacks einfach waschechtes Glücksspiel gezeigt. Ein Ballspiel, bei dem man eine Kugel durch Geschick und Glück in ein Loch befördern muss, ein Einarmiger Bandit und ein Roulettekessel sind Teil des Modus. Die Ausrede, mit der versucht wurde diesen Umstand zu verteidigen: Man könne ja kein echtes Geld gewinnen, insofern seien diese Mechaniken ja kein Gewinnspiel. Dass man im Rahmen des Modus sehr wohl an vielen Stellen echtes Geld ausgeben kann, wurde aber geflissentlich verschwiegen. Der Trailer wurde alles andere als gut aufgenommen und große Youtuber wie Jim Sterling und Angry Joe nahmen sich des Themas an. Aber auch nicht-Videospiele-spezifische Medien griffen die Kontroverse auf. Vor allem aber befand die Internetwelt, die eigentlich schon jede Menge Quatsch von Publishern gewohnt war: Das ist zu viel des Schlechten. 2K erntete einen veritablen Shitstorm und die diversen Versuche, sich zu rechtfertigen, machten die Sache nicht besser. Wer jetzt auf einen glücklichen Ausgang der Geschichte hofft, den müssen wir leider enttäuschen. Irgendwann flaute der Ärger ab und das Spiel erschien genauso frech wie es der Trailer erwarten ließ; noch dazu sanktioniert durch die Altersbewertung PEGI, die eben aufgrund der fehlenden Echtgeld-Gewinnmöglichkeit kein Glücksspiel und deswegen keine Jugendgefährdung sah. Spitzfindigkeiten sind doch etwas Feines!

Im Trailer sind die angeheuerten Schauspieler total glücklich, sich dem virtuellen Glücksspiel in NBA 2K20 hingeben zu können. Genauso wie im echten Leben!

Klassische Lootboxen sind freilich auch mit an Bord und zwar in Gestalt von Kartenpacks. Offenbar war es 2Ks Plan, absolut keine Abzockmethode auszulassen.



Roulettekessel, Einarmiger Bandit und mehr – in Sachen Abzock-Varianz lässt sich 2K Games nicht lumpen! Zu Recht wird das Unternehmen dafür kritisiert.

BLIZZARD: KONTROVERSE UM STREAMER BLIZZCHUNG

Beginn des Shitstorms: 6. Oktober 2019 – Blizzchung äußert sich im Stream.

Den wohl politisch relevantesten Shitstorm des Jahres kassierte Hearthstone-Publisher Blizzard Anfang Oktober. Die auch jetzt noch anhaltenden Proteste gegen die chinatreue Regierung in Hongkong waren damals an einem ihrer Höhepunkte. Der Hongkong-stämmige Hearthstone-Streamer Blizzchung nahm dies zum Anlass, um im Blizzard-Stream seine Unterstützung für die Proteste kundzutun. „Liberate Hongkong", sagte er und zeigte sich in einer Maske, die zu einem Erkennungssymbol der Protestler geworden ist. Blizzard, die Meinungsfreiheit, Diversität und persönliche Entfaltung propagieren, reagierte prompt: Blizzchung wurde für ein Jahr gesperrt, seine Preisgelder wurden gestrichen und auch die beiden völlig unbeteiligten Moderatoren des Streams wurden gesperrt. Als offizieller Grund angegeben wurde, dass man politische Meinungen in Streams, welche Gesellschaftsgruppen beleidigen könnten, nicht dulde. Inwiefern die chinesische Regierung eine Gesellschaftsgruppe ist, wurde nicht erklärt, denn natürlich geht und ging es nur um diese. Andere Streamer, die sich zu anderen Themen zu Wort meldeten, hatten in der Vergangenheit schließlich keine Repressalien zu fürchten. Nein, wie für so viele andere Unternehmen ist auch für Blizzard China ein extrem wichtiger Markt. Dort aktiv sein kann man aber nur, wenn man es sich mit der Regierung nicht verscherzt. Meinungsfreiheit also gerne – aber nur, solange sie die Geldbörsen der Unternehmen nicht tangiert. Der Aufschrei nach der Aktion war riesig und ging weit über die Videospielewelt hinaus. Blizzard hatte wohl mit etwas Kritik gerechnet, aber nicht mit diesem epochalen Shitstorm. Kleinlaut halbierte man die Dauer der Sperre einige Zeit später und gab Blizzchung sein Preisgeld zurück. Das reichte den empörten Menschen im Internet aber nicht. Gefordert wurde eine völlige Rehabilitierung Blizzchungs, die Blizzard allerdings verweigerte. Stattdessen wurde während der Blizzcom 2019 reumütig gesagt, dass man einen Fehler gemacht habe, ohne dass man Details nannte oder erklärte, warum man denn dann die Sperre nicht einfach ganz zurücknahm. Stattdessen hustete man diese Nicht-Entschuldigung heraus und zeigte dann ein paar Trailer zu Diablo, Overwatch und Co, in der Hoffnung, dass niemand diese schwammigen Aussagen hinterfragen würde. Vor Ort klappte diese Strategie leider recht gut, aber im Anschluss wurde die Kritik an Blizzard zu Recht wieder laut. Entweder man steht für Meinungsfreiheit, wie sie Blizzchung im Rahmen des Streams friedlich geäußert hat, oder man zieht den Schwanz ein und verrät seine eigenen angeblichen Prinzipien. Blizzard hat sich für Letzteres entschieden.

Mit diversen Ankündigungen wie Overwatch 2 versuchte Blizzard, auf der Blizzcon vom schwelenden Shitstorm abzulenken. Das gelang aber nur kurzzeitig.

Während eines Streams zum Kartenspiel Hearthstone äußerte sich Blizzchung zu den Protesten in Hongkong und wurde nur kurze Zeit später von Blizzard gesperrt.

BETHESDA: FALLOUT 1ST SPALTET DIE SPIELERSCHAFT

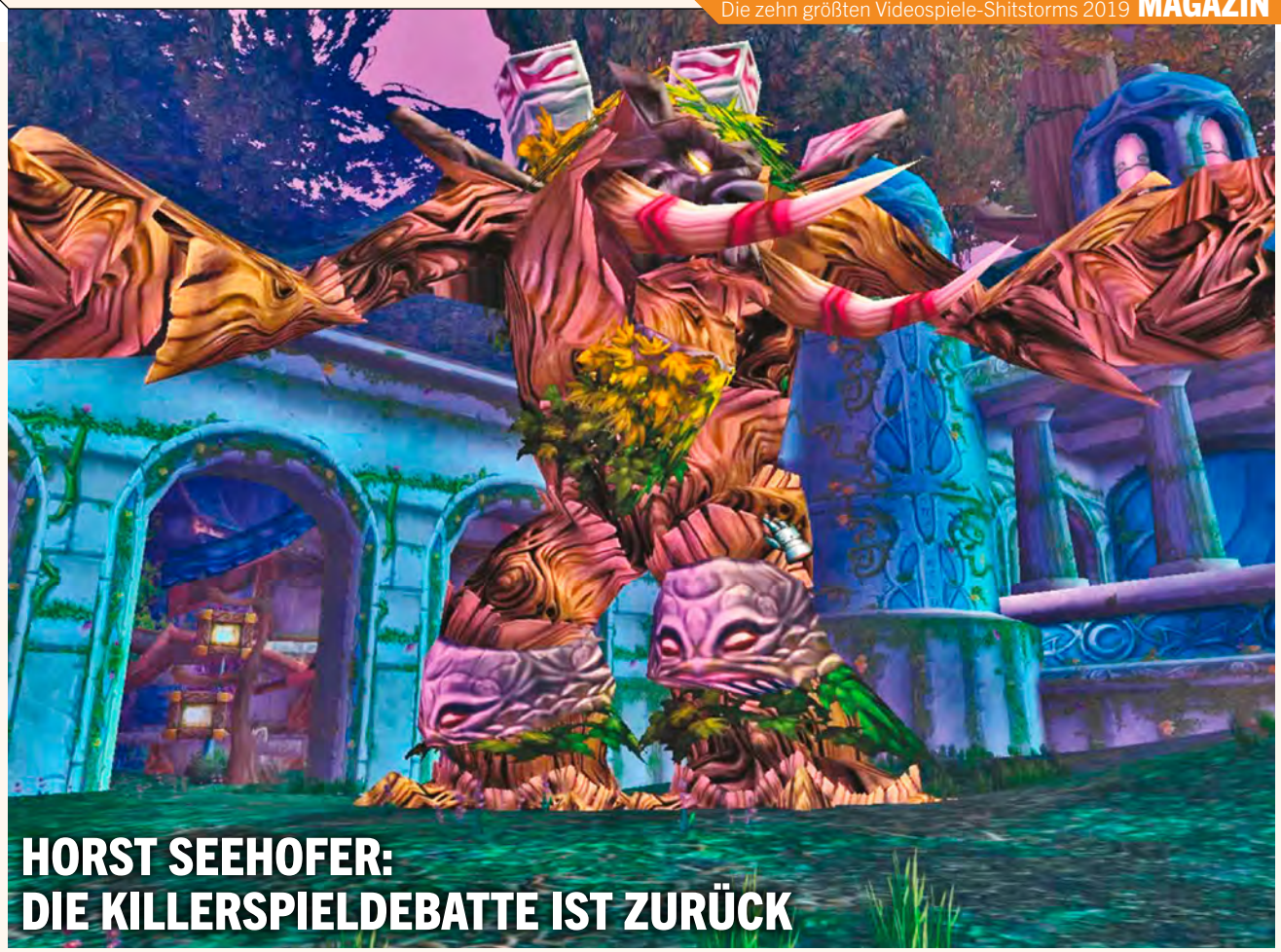
Beginn des Shitstorms: 23. Oktober 2019 – Fallout 1st wird angekündigt.

Wenn ein Spiel in Sachen „enttäuschte Erwartungen“ Anthem das Wasser reichen kann, dann ist das Fallout 76. Die MMO-Version der beliebten postapokalyptischen Action-RPG-Reihe war in vielfacher Hinsicht eine Katastrophe, als sie im Oktober 2018 erschien: Völlig verbuggt, leblos, spaßbefreit und einfach nicht mehr Fallout. Es half ganz bestimmt nicht, dass Entwickler Bethesda relativ bald nach dem desaströsen Launch das hoch und heilige Versprechen brach, dass man mit Echtgeld nur kosmetische Items würde kaufen können. Und außerhalb des eigentlichen Spiels sorgten Special Editions mit minderwertigem Inhalt, Datenleaks und mehr für Ärger. Allerdings, all das war 2018 und was Anfang 2019 mit dem Spiel passierte, taugte noch nicht zum Shitstorm. Der kam erst auf den Tag genau ein Jahr nach dem Release, als man Fallout 1st ankündigte. Wie beim Gold Pass für Mario Kart Tour, mit dem Unterschied, dass Fallout 76 ein Kaufspiel ist, handelt es sich dabei um ein Abomodell. Für satte 100 Euro im Jahr bekommt man dafür neben gefühlt wahllos zusammengewürfelten Goodies diverse Boni, nach denen die tatsächlich vorhandenen, weiterhin aktiven Spieler schon lange schreien: Mehr Stauraum für Items, private Server und frei setzbare Schnellreisepunkte. Also Dinge, die man sich eigentlich als normale Updates erwarten würde. Aber nein, stattdessen wird noch einmal in die Tasche gegriffen. Zum Vergleich: Für dasselbe Geld bekommt man ein Jahr lang Zugriff auf sowohl Playstation Plus als auch Xbox Gold. Währenddessen hat das Grundspiel trotz einiger ausgebügelter Makel weiterhin mit massiven Problemen zu kämpfen und ein Update, welches endlich die bis heute nicht vorhandenen NPCs in die leere Welt bringen sollte, wurde von Herbst 2019 auf Anfang 2020 verschoben. Fallout 1st hingegen startete fristgerecht. All das ist schon schlimm genug und es ist befremdlich, dass sich dem bisherigen Anschein nach relativ viele Fallout-76-Spieler tatsächlich für den Abodienst entschlossen haben. Dem Shitstorm die Krone auf setzte aber die Tatsache, dass die Boni von Fallout 1st zum Launch völlig kaputt waren und teilweise immer noch sind. Die privaten Server sind offenbar gar nicht so privat, wie versprochen wird und die Kiste mit unbegrenztem Stauraum löschte bei vielen Spielern sämtliche darin verwahrte Items. Aua! Also bleibt Bethesda weiterhin nichts anderes übrig als sich konstant zu rechtfertigen und zu entschuldigen. Immerhin, Spieler, die sich nach einem klassischen Quasi-Fallout-Erlebnis sehnen, können inzwischen zum Glück auf The Outer Worlds zurückgreifen. Das kann man ganz alleine spielen und Bugs sind dort die seltene Ausnahme und nicht die Regel.

Fallout 1st kostet stolze 100 Euro im Jahr. Dafür gibt es kaum Inhalte und jede Menge neue Bugs. Das heiß erwartete NPC-Update hingegen lässt auch sich warten.

Zu Beginn waren alle Items im Echtgeldshop rein kosmetisch. Inzwischen gibt es aber auch Pay2Win-Inhalte zu erstehen, womit Bethesda ein Versprechen bricht.

Schon das Grundspiel Fallout 76 ist nicht gut. Mit jedem Update und jeder neuen Ankündigung zu dem Titel setzt sich Bethesda aber noch mehr in die Nesseln.



HORST SEEHOFER: DIE KILLERSPIELDEBATTE IST ZURÜCK

Beginn des Shitstorms: 12. Oktober 2019 – Seehofer äußert sich zur „Gamerszene“.

Der Amoklauf an einer Schule in Erfurt im Jahr 2002 ließ die damals bereits schwelende sogenannte Killerspieldebatte gehörig aufflammen. Politiker und Menschen, die offenbar keine Ahnung von der Videospielewelt und den Hintergründen zu haben, wussten es auf einmal besser und meinten, dass man Spiele anders als andere Medien behandeln und brutale Spiele verbieten oder zumindest gehörig zensieren müsse. Über viele Jahre hinweg waren beschlagnahmte Spiele und deutliche Einschnitte auch die Realität. Erst nach und nach beruhigte sich die Lage, Spiele kamen immer mehr in der Mitte der Gesellschaft an und auch der Nicht-Spieler bemerkte: Nein, nicht jeder Videospieler ist ein potenzieller Massenmörder. Und nein, auch Leute, die vor allem Shooter spielen, rennen nicht gleich mit dem Maschinengewehr auf die Straße. Im Kleinen flammte die Debatte zwar immer wieder hoch, sie erreichte aber nie wieder dieselbe Relevanz wie einst. Das geschah zum Glück auch 2019 nicht. Innenminister Horst Seehofer von der CSU bewies Mitte Oktober aber, dass er nach wie vor keinerlei Ahnung von der Spielethematik hat und sprach einen Generalverdacht gegen die Gamingwelt aus. Nach dem Amoklauf von Halle, bei dem der Täter offenbar ein Videospieler war, meinte Seehofer, dass man die Gamingszene fortan genauer beobachten müsse. Eine Tätigkeit, der, neben Mama, Papa, uns und euch, eben auch gewaltbereite und gestörte Menschen wie der Halle-Täter nachgehen, ist also Schuld oder zumindest Mitschuld an solchen Taten. Gekonnt werden hier Ursache und Wirkung ignoriert und Zusammenhänge als Fakt dargestellt, wo keine existieren. Dass Spiele nicht aggressiv machen und auf jeden Fall nicht Auslöser für Amokläufe sind, wurde inzwischen ausreichend in Studien bewiesen. Wer geistig gesund ist, wird nicht zum Amokläufer; wer eine Gewaltstörung hat, der kann eventuell Videospiele konsumieren, wird aber nicht nur aufgrund derer zum Täter. All das versteht Seehofer nicht oder will es nicht verstehen. Videospiele sind halt nach wie vor ein geeigneter Sündenbock. Gäbe es sie nicht, müssten Politiker die Möglichkeit ins Auge fassen, dass ihre Politik eventuell mithilft, den Nährboden für rechtsradikale Taten wie jene in Halle zu bereiten. Und das kann ja nun wirklich keiner wollen! Dann ist im Zweifelsfall lieber Call of Duty schuld. Dankenswerterweise reagierte aber eben nicht nur die vom ihm so genannte Gamingszene empört, sondern auch die restliche, inzwischen deutlich aufgeklärtere Gesellschaft sah in Seehofers Bemerkung zu Recht nichts anderes als fadenscheinige Rechtfertigungsversuche.

Counter Strike war Mitte der 2000er-Jahre eines der Lieblingsopfer all jener, die lautstark nach Verboten und Zensur verlangten.

Heutzutage stößt vor allem der riesige Erfolg von an Erwachsene gerichteten Titeln wie Call of Duty „Experten“ wie Horst Seehofer sauer auf.

ZWEI IN EINS

DIESE SPIELE-CROSSOVER WÜRDEN WIR GERNE SEHEN

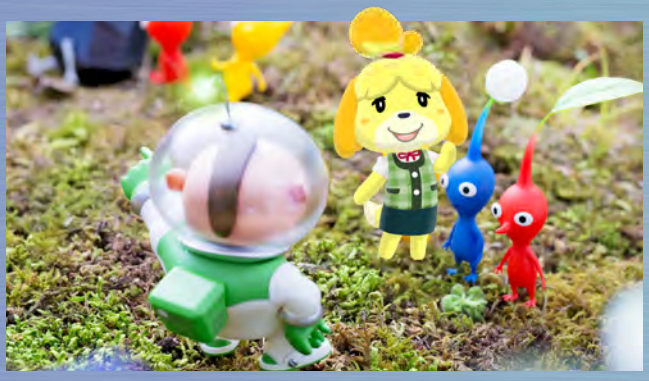
Spiele wie Hyrule Warriors, Professor Layton vs. Ace Attorney, Tokyo Mirage Sessions FE Encore und Cadence of Hyrule haben es vorgemacht und gezeigt, wie fruchtbar Spiele-Kollaborationen sein können. Welche Zusammenkünfte es noch geben sollte, verraten wir in unserem – nicht ganz ernst gemeinten – Special!

Von Lukas Schmid & Katharina Pache

PIKMIN CROSSING

Beteiligte Spiele/Serien: Animal Crossing & Pikmin

Wunschentwickler: Nintendo EAD



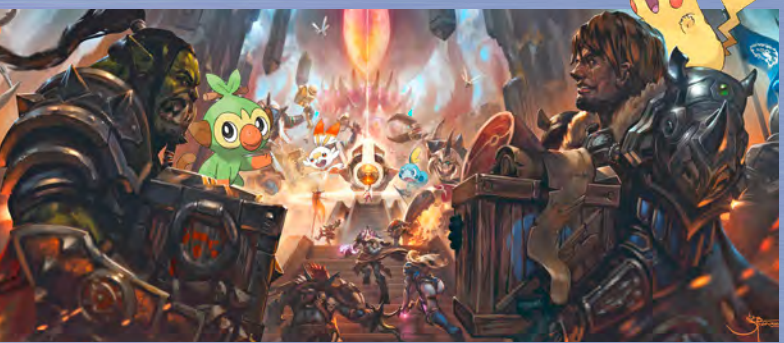
Zum Start bleiben wir Nintendo-intern und bringen zusammen, was zusammengehört – zumindest wenn es nach dem Knuddelfaktor geht. Pikmin ist ein toller Echtzeitstrategiespaß und lebt von den malerischen Gebieten, den kreativen Ideen und dem Wuselfaktor, wenn zig der kleinen namensgebenden Kreaturen um einen herumlaufen. Nun kombiniere man dies mit Animal Crossing: Einer ähnlich liebenswerten Welt, in der dutzende antropomorphe Tiere mit jeweils ganz eigenem Charakter leben. Die Details müsste man während des Entwicklungsprozesses noch erarbeiten, aber wir stellen uns vor, dass wir in Gestalt von Captain Olimar, unterstützt von einem von uns gebastelten Bewohner, ebendiese tierischen Bewohner gemeinsam mit den Pikmin durch die Gegend dirigieren. Da das etwas makaber wäre, muss ja nicht unbedingt gekämpft werden. Stattdessen könnten wir gemeinsam mit unserer Dorfeinwohnerarmee Häuser bauen, Flussbette austrocknen und Äcker anlegen, Brücken errichten, Tom Nook ärgern und noch viel, viel mehr. Und das müsste ja nicht das ganze Gameplay sein – abseits des Strategieparts könnte man sein ganz normales Dorfleben führen – und wenn's doch mal Kämpfe sein sollen, kann man mit den Pikmin in Dungeons gehen. Entstehen sollte Pikmin Crossing bei Nintendo selbst. Wir denken, die Teams hinter den beiden Serien würden hier Großes abliefern.

WORLD OF POKÉCRAFT

Beteiligte Spiele/Serien: World of Warcraft & Pokémon

Wunschentwickler: Blizzard Entertainment

Worauf warten Videospieler auf der ganzen Welt seit Jahrzehnten? Na, auf ein Open-World-Pokémon, in dem man in bester MMORPG-Manier mit anderen Trainer zusammenarbeiten und gegen sie kämpfen kann natürlich! Zumindest der Open-World-Aspekt wurde mit Pokémon Schwert und Schild im Kleinen angegangen und mit Temtem ist ein (vorerst PC-exklusives) Abenteuer erschienen, welches den MMO-Poké-Traum im Ansatz wahr werden lässt. Wir wollen aber keine Klonspiele, wir wollen das echte Ding – und am besten in einer kreativen Kombination! The Pokémon Company sollte sich mit Blizzard zusammentun und die heißgeliebten Taschenmonster World of Warcraft invasieren lassen. Man stelle sich das vor: Azeroth, wir mit unserem Helden mittendrin und zigtausende kleine Kreaturen, die wir fangen, trainieren und in Schlachten führen können! Vom rundenbasierten Kampfsystem der Pokémon-Hauptabenteuer sollte man sich dabei wohl verabschieden, weshalb wir auch nicht wollen, dass Game Freak die Entwicklung übernimmt, sondern Blizzard selbst. Die Attacken unserer kleinen und zuckersüßen Helferlein könnten quasi wie magische Angriffe genutzt werden – eventuell könnten wir aber auch selbst in die Haut der putzigen Racker schlüpfen! Ein Figureneditor, in dem man verschiedene Pokémon zu einem kombinieren und diverse Attribute anpassen kann, das wäre doch etwas!



HARRY POTTER: MAGUS MAGO EDIT

Beteiligte Spiele/Serien: Bully & Harry Potter

Wunschentwickler: Rockstar Games

Endlich wieder Schule! Das ist so ein Satz, den man selten hört, es sei denn, der Urheber frönt gerade dem Action-Adventure Bully (hierzulande auch als Canis Canem Edit bekannt) oder er freut sich darauf, den nächsten Band von Harry Potter zu lesen. Wieso also nicht diese beiden wundervollen Sagas zu einem Spiel verknüpfen? Zur Auffrischung: In Bully verkörpert man einen ungezogenen Rotzbengel (je nach Spielweise insgeheim mit einem Herz aus Gold), der im Internat Mitschülern und Lehrern jede Menge Nerven kostet. Harry Potter hingegen müssen wir hoffentlich niemandem erklären – in Magus Mago Edit (auf Deutsch so viel wie „Magier frisst Magier“) spielen wir den guten alten Jungen mit der Blitznarbe, die Zauberschule Hogwarts ist unser Spielplatz. Wir sind aber nicht an die Handlung der Buchvorlage festgekettet! Vielmehr steht es uns frei, Unsinn zu treiben und mit einem Arsenal von Zaubern, Tränken und magischen Artefakten dürfte der Chaosfaktor um einiges höher liegen als in Bully. Außerdem sind die Schüler in Hogwarts von vorneherein praktisch in Cliquen eingeteilt, genau wie beim Rockstar-Spiel. Die Schnösel sind die Slytherins, die Nerds sind die Hufflepuffs, oder wie auch immer, wir werden uns sowieso mit allen Häusern anlegen und schließlich als der Obermotz des Schulhofes für angstzitternde Erstklässler in den Hallen sorgen. Als Ersatz für den Sportunterricht dienen die Quidditch-Matches, dumm nur, dass die Zauberschule so einsam in der Landschaft herumsteht und keine Stadt nebenan zum Herumlungern einlädt. Moment, auch dafür gibt es eine wundervolle Lösung: Flohpulver, zum Beispiel, oder Portschlüssel (wie jeder weiß, ist das Apparieren innerhalb von Hogwarts ja nicht möglich), die uns in einem Wimpernschlag in die nächste Großstadt versetzen. Dating-Optionen sollte es für unseren Bad Boy Harry genug geben, genau wie angsteinflößende Gegenspieler, zum Beispiel Malfoy, Todesser, Voldemort oder einfach Schulleiter Dumbledore. Da sich bislang abseits der Lego-Versionen kein Potter-Spiel als sonderlich hochwertig hervorgetan hat, wählen wir als Wunschentwickler einfach die Experten, die schon in Canis Canem Edit für eine rundum vergnügliche Schulzeit gesorgt haben: Rockstar Vancouver. Hurra, Hogwarts brennt!

METROID: BECOME HUMAN

Beteiligte Spiele/Serien: Metroid & Detroit: Become Human

Wunschentwickler: Naughty Dog

Ja, ääääähm, wir haben dieses Crossover NATÜRLICH nicht ausschließlich wegen des dummen Wortwitzes, der sich durch die Kombination ergibt, in unsere Liste aufgenommen. Nein, nein, da steckt ein ausgeklügelter Plan dahinter, ein brillantes Konzept, das nur darauf wartet, von einem fähigen Entwickler, der nicht zu viele Fragen stellt, realisiert zu werden. Ja, und zwar, was passiert da? Hm, also, sagen wir mal, dass das Spiel ... auf einzigartige Weise ... die Spielprinzipien der interaktiven Filme von Quantic Dream und der Action-Adventures der Metroid-Prime-Teile ... kombiniert. Klingt ja soweit ganz vernünftig. Wie das gehen soll? Haha, gute Frage! Also, wirklich jetzt, eine gute Frage. Wir stellen uns das so vor, dass wir (ach herrjemine) ganz klassisch mit Samus durch eine semi-offene Welt laufen, Items finden, neue Wege freischalten und Bosse bezwingen. Allerdings, jetzt kommt der Clou! Muss auch nicht sein! Wir können die Obermotze auch durch weitverzweigte Dialogoptionen dazu bringen, uns einfach vorbeizulassen oder uns sogar bei unserer Sache zu unterstützen. Oh, und Items erhalten wir auch nicht per se, sondern davon abhängig, wie wir uns sieben Stunden zuvor in einer nur scheinbar nicht mit diesem Umstand zusammenhängenden Situation verhalten haben! Außerdem hat Samus einen Begleiter, der sie hasst/akzeptiert/bewundert/liebt, je nachdem. Das Ganze gipfelt in einem Finale, in dem Samus völlig chancenlos einer übermächtigen Mother Brain gegenübersteht, woraufhin sie gemeinsam mit den Chozo ein trauriges Liedchen anstimmt, das so mitreißend ist, dass sich die Weltraumpiraten auf unsere Seite schlagen. Puh, wie lange noch? Ein paar Zeilen müssen noch raus? Na, wenn es denn nicht anders geht. In Flashback-Sequenzen spielen wir Samus' Kindheit nach und nach guter alter Quantic-Dream-Tradition fällt die Qualität der Handlung nach der Hälfte, spätestens nach zwei Drittel der Kampagne in sich zusammen und man fragt sich, warum man mit dem Schmarren gerade zig Stunden seines Lebens verplempert hat. Ach ja und der Wunschentwickler? Pfff ... Naughty Dog? Ja, Naughty Dog. Warum denn auch nicht.

BANJO-LAYLEE

Beteiligte Spiele/Serien: **Banjo-Kazooie & Yooka-Laylee** **Wunschentwickler:** **Rare und Playtonic**

Mit Yooka-Laylee wollte das im Vorfeld der Entwicklung neu gegründete Studio Playtonic jenes Spiel abliefern, auf welches Fans schon seit vielen, vielen Jahren warteten: Banjo-Threeie, also den dritten Teil von Banjo-Kazooie – nur halt aus markenrechtlichen Gründen mit einem neuen Duo in der Hauptrolle. Die Vorzeichen standen gut, denn das Team setzte sich zu einem großen Teil aus ehemaligen Mitgliedern des Banjo-Kazooie-Entwicklers Rare(ware) zusammen. Allerdings, das Endergebnis war dann doch „nur“ ganz gut und weit von der Qualität des geistigen Vorgängers entfernt. Während Playtonic es aber wenigstens versuchte (und mit den 2D-Nachfolgern Yooka-Laylee und das Unerreichbare Versteck ein wirklich verdammt gutes, wenn auch spielerisch anders geartetes Abenteuer hinlegte), herrscht bei Rare selbst in Sachen 3D-Hüpfer Funkstille. Wir finden: Zeit für eine Rückkehr ins Genre! Da wir aber nicht sicher sind, ob das Studio alleine noch das Talent dafür hat, sollten Rare und Playtonic ihr Talent und ihre Ressourcen bündeln (und das Ergebnis neben der Xbox und dem PC bitte auch noch für die Nintendo Switch veröffentlichen)! Die Welten von Banjo-Kazooie und Yooka-Laylee sind sich thematisch so ähnlich, dass sie problemlos kombiniert werden können. Erzählerisch ließe sich das leicht lösen – Capital Bee und Hexe Grunty schließen sich zusammen, um gemeinsam ihre Erzfeinde auszuschalten. Wir stellen uns vor, dass man an bestimmten Punkten zwischen den beiden tierischen Duos wechseln und dann auf ihre jeweiligen einzigartigen Fähigkeiten zurückgreifen kann. Das könnte auf ähnliche Art funktionieren wie in Donkey Kong 64, wo wir bei speziellen Fässern die Kontrolle über den Kong unserer Wahl übernehmen können. Besonders toll wäre zudem eine optionale Koop-Funktion, dank der wir zusammen mit einem Freund durch die Levels rennen können! Als Grundlage für die Welt würden wir übrigens jene von Banjo-Kazooie bevorzugen – einfach aus einer subjektiven Vorliebe heraus.

PLUMBER'S CREED

Beteiligte Spiele/Serien: **Super Mario Odyssey & Assassin's Creed Odyssey** **Wunschentwickler:** **Retro Studios**

Bei der Benennung dieses Spiele-Crossovers hatten wir so unsere Probleme. Die Einzigartigkeit des Projekts kam sowohl beim fiktiven „Super Mario Odyssey“ als auch bei unserer Wortkreation „Assassin's Creed Odyssey“ nicht so richtig raus. Anders als bei Metroid: Become Human steckt hier aber nicht nur die Freude über eine Namensähnlichkeit dahinter (und Metroid: Become Human wäre auch ein Meisterwerk, siehe Kasten), sondern tatsächlich eine Idee, die wir gut finden. Mit Super Mario Odyssey zeigte Nintendo ja, das man gewillt ist, die Grenzen dessen auszuloten, was ein 3D-Mario-Spiel ausmacht. Großstadt mit realistischen Menschen, eine Dark-Souls-Ruine, eine Urzeitlandschaft – die Möglichkeiten sind grenzenlos! Und nun verbinde man diese neue Freiheit mit echten historischen Ereignissen und dem Animus aus Assassin's Creed, der es uns erlaubt, vom alten Ägypten bis zur Neuzeit die Menschheitsgeschichte in prachtvoll gestalteten Welten nachzuerleben. Gerade das riesige, antike Griechenland aus Assassin's Creed Odyssey würden wir nur zu gerne mit Marios Hüpffähigkeiten und der Möglichkeit, mit Cappy allerlei NPCs zu übernehmen, erforschen. Durch die Möglichkeit, sich mit Cappys Hilfe an nichtsahnenden Wachen vorbeizuschleichen, ergäben sich sogar jede Menge neue spielerische Möglichkeiten, wenn man es in einem gut bewachten Gebiet auf eine Zielperson abgesehen hat. Keine Frage, den Brutalitätsfaktor der Meuchelmördertitel müsste man gewaltig runterschrauben, aber dann werden unsere Opfer halt nicht getötet, sondern einfach durch einen Sprung auf den Kopf ausgeknockt. Und abseits der eigentlichen Spielwelt finden wir uns, sobald wir den Animus verlassen, in der Gegenwart im Pilzkönigreich wieder und treiben dort in deutlich klassischerer Mario-Manier die Geschichte voran. Dran setzen würden wir die Retro Studios – einfach weil wir ihnen zutrauen, so ein Riesenprojekt zu stemmen!

F-ZERO WARS: RACER

Beteiligte Spiele/Serien: F-ZERO & Star Wars Episode 1: Racer

Wunschentwickler: Sega

Jetzt wird's speziell, denn den jüngeren unter unseren Lesern dürfte Star Wars Episode 1: Racer wahrscheinlich gar kein Begriff mehr sein. Dabei handelte es sich um ein auf der Podracer-Sequenz aus Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung basierendes Rennspiel und eines der wenigen guten Dinge, die aus der Prequel-Trilogie hervorgingen. Sowohl Technik als auch Steuerung und Streckengestaltung überzeugten damals. Wenn wir so drüber nachdenken, dann muss man bei unserer zweiten Serie auch schon ein gewisses Alter erreicht haben, um sie noch zu kennen, denn immerhin ist der letzte Teil für den GBA auch schon satte 16 Jahre her. Zu schade, denn gerade F-ZERO GX aus dem Jahre 2003 für den Gamecube gilt bis heute als einer der besten futuristischsten Racer aller Zeiten. Wird also Zeit, dass die Reihe endlich wieder abseits von Captain Falcon in Super Smash Bros. ins kollektive Spielergedächtnis zurückgeholt wird – und warum dann nicht gleich im Paket mit dem Star-Wars-Rennspaß? Die beiden unterschiedlichen Bolidentypen gegeneinander antreten zu sehen wäre bestimmt spannend und mit den F-ZERO-Gleitern über Tatooine, Endor oder Coruscant zu brettern klingt zu gut, um wahr zu sein. Ist es wohl auch, denn dass Disney für so ein Crossover die Rechte hergeben würde, ist quasi ausgeschlossen. Falls es doch so kommen sollte, dann würden wir gerne wie bei F-ZERO GX Sega als Entwickler sehen.

SUCKNITE

Beteiligte Spiele/Serien: Kirby & Fortnite

Wunschentwickler: Sora Ltd.

Vorweg: Es kann nur einen geben, den wir als Entwickler dieses Crossovers sehen wollen, nämlich Kirby-Erfinder Masahiro Sakurai nebst seinem Studio Sora Ltd. Das ist zwar unwahrscheinlich, da der gute Mann vermutlich noch bis 2046 DLC-Kämpfer für Super Smash Bros. Ultimate entwickeln wird, aber man soll die Hoffnung ja nie aufgeben. Vor allem ihm und seinem Team würden wir mit seiner Expertise für Multiplayerspaß, gut gebalancten Gefechten und der Liebe zum Detail zutrauen, so etwas Bizarres wie eine Mischung aus Fortnite und Kirby auf die Beine stellen zu können! Warum Kirby? Nun, der zumeist rosafarbene Knutschknödel tritt seit jeher in Spielen mit einem starken Fokus auf den Mehrspieler auf, für die Switch und den 3DS gibt es sogar entsprechende Multiplayer-Auskopplungen zu kaufen. Und jetzt stelle man sich vor, Kirby könnte nicht nur wie üblich die Fähigkeiten seiner Feinde übernehmen und quasi frei durch die Gegend fliegen, sondern auch wilde Gebilde bauen, die ihm bei Schlachten gegen 99 weitere Kirbys von Nutzen sind! Schusswaffen gäbe es natürlich keine, aber die erwähnten Fähigkeiten könnten als durchschlagskräftige Argumentationshilfen über die Map verteilt werden. Zusätzlich verfügt Kirby ohnehin traditionell über ein beeindruckend vielfältiges Moveset, sodass direkte Konfrontationen einen noch wichtigeren Faktor spielen könnten als in Solo-Fortnite. Alleine schon der Anblick von Dutzenden vielfarbigen und lustig verkleideten Kirbys, die durch die Lüfte fliegen und Tänze aufführen, ist Grund genug, dass dieses Spiel existieren sollte!

GRAND THEFT WARIO

Beteiligte Spiele/Serien: GTA & Wario Land
Wunschentwickler: Rockstar Games

Micky Maus und Donald Duck, Tom und Jerry, Road Runner und Wile E Coyote und Co.: Es liegt offenbar in der menschlichen Natur begründet, dass man sich bei rivalisierenden oder zumindest sehr unterschiedlichen Figuren oft der weniger vom Glück verfolgten näher fühlt, sogar dann, wenn sie objektiv den schlechteren Charakter hat. Das ist auch im Pilzkönigreich nicht anders und mit ein Grund, warum der stinkende Fiesling Wario sich seit seinem ersten Auftritt in Super Mario Land 2: Six Golden Coins so eine treue Fanbase erarbeitet hat und inzwischen auf zahlreiche Abenteuer mit ihm in der Hauptrolle zurückschauen kann. Allerdings, in 3D durfte er erst ein einziges Mal losziehen, nämlich damals auf dem Gamecube, und inzwischen spielt er neben anderen Pilzkönigreichbewohnern meist die zweite Geige. Nicht mehr lange, wenn es nach unseren Vorstellungen geht! Wir wünschen uns, entwickelt von den Open-World-Experten von Rockstar Games, eine Mischung aus GTA und Wario Land! Da die Grand-Theft-Auto-Titel ohnehin immer eigene Geschichten mit jeweils neuen Figuren erzählen, müsste man auch nicht lange erklären, warum statt Antihelden wir Trevor, CJ und Niko Bellic diesmal halt Wario dem Verbrecherleben frönt – und es uns ins Pilzkönigreich verschlägt. Die offene Welt von Grand Theft Wario wäre natürlich noch immer jugendfreundlich, aber trotzdem deutlich schmutziger, böser und derber, als man das von Marios klinisch sauberen Ausflügen kennt. Und auch belebter – New Donk City, wir kommen! Eben ganz im Stile von Wario Land. Wario sollte die bekannten Möglichkeiten haben, die einem in GTA zur Verfügung stehen, also spontaner Autodiebstahl, Verfolgungsjagden mit der (Toad-)Polizei und mehr. Zusätzlich kann er aber wie aus seiner eigenen Spielereihe gewohnt zuschlagen, stampfen und mit seinem Knoblauchatem Feinde in den Wahnsinn treiben. Zudem wünschen wir uns, dass die schon viel zu lange nicht mehr gesehenen verschiedenen Hüte und/oder Verwandlungsfähigkeiten des dickbäuchigen Widerlings zurückkehren! In seinem 2D-Auftritten konnte Wario zum Beispiel kurzzeitig durch die Luft fliegen, die Gestalt einer Mumie annehmen und mit brennendem Hintern alles kleinrennen, was sich ihm in den Weg stellte. Finden wir gut – immer her damit!

EARTHTALE

Beteiligte Spiele/Serien: Earthbound & Undertale
Wunschentwickler: Toby Fox

Undertale ist ein phänomenales Rollenspielerlebnis, welches die Grundlagen des Genres auf extrem geschickte Art und Weise in Frage stellt und eine ebenso spannende wie emotional mitreißende Geschichte erzählt. Hier stehen nicht die Kämpfe im Mittelpunkt, sondern vielmehr die Frage, wie man mit der Tatsache umgeht, dass man solche überhaupt bestreiten muss! Jedes Wort mehr wäre zu viel verraten. Jedoch: Es ist nicht so, als wäre Undertale einem Geistesblitz des Entwicklers Toby Fox entsprungen, der den Titel mehr oder weniger alleine erschaffen hat. Nein, seine Inspiration ist offensichtlich und er versucht auch zu keiner Sekunde, sie zu verbergen: Die bizarre Atmosphäre, das Design von Welt und Figuren, auch manche Spielmechaniken sind ganz klar von Earthbound inspiriert, oder Mother, wie es in seinem Ursprungsland Japan heißt. Der dritte Teil, der für den Game Boy Advance erschien, kam bei uns leider nie in den Handel. Anstatt aber nun Ewigkeiten und möglicherweise ohne Erfolg darauf zu warten, dass Nintendo endlich mal in die Pötte kommt, Teil 3 übersetzen lässt und eine Fortsetzung entwickelt, wünschen wir uns lieber, dass der Mariokonzern Toby Fox mit einem neuen Projekt beauftragt. Dann allerdings fänden wir es interessanter, wenn er seine von ihm geschaffene Welt mit jener des großen Vorbildes vermischen würde! Das würde schon technisch gut funktionieren, wie unsere gar wunderbare Fotomontage beweist. Ein Grund, warum die beiden Welten der Spiele miteinander kollidieren, ließe sich bestimmt leicht finden und es wäre extrem spannend zu sehen, wie Fox mit der Lizenz verfahren würde, die er ganz offensichtlich sehr schätzt. Bezüglich des Kampfsystems würden wir uns eine Mischung aus den auf Geschicklichkeit ausgelegten Duellen von Undertale und dem klassisch rundenbasierten Prinzip aus Earthbound wünschen. Auf jeden Fall sollte es wie in Solo-Undertale möglich sein, das ganze Abenteuer ohne einen getöteten Feinde zu beenden. Überhaupt müssen natürlich moralische Entscheidungen, deren Auswirkungen nicht sofort klar sind, eine große Rolle spielen. Anders als bei einem potenziellen Mother 4 fänden wir es übrigens gut, wenn die Gafik dem Pixellook treu bliebe. Undertale können wir uns anders gar nicht vorstellen.

THE LEGEND OF THE WITCHER: BREATH OF THE WILD HUNT

Beteiligte Spiele/Serien: **The Legend of Zelda: Breath of the Wild und & The Witcher 3: Wild Hunt**
Wunschentwickler: **CD Projekt Red und Monolith Soft**

Jetzt fahren wir die ganz großen Kaliber auf, denn bei dieser Traumkollaboration (mit zugegebenermaßen ziemlich sperrigem Namen) kommen zwei der größten Open-World-Abenteuer der vergangenen Jahre zusammen. Aber die Verbindung würde uns das Beste aus zwei Welten liefern. The Witcher 3 hat die Art und Weise revolutioniert, wie Geschichten im Rahmen einer offenen Welt erzählt werden können. Die meisten Nebenmissionen in dem Abenteuer haben mehr erzählerische Qualität als andere Spiele in ihrer Gesamtheit! So fair muss man sein, auch deutlich mehr als Zelda: Breath of the Wild. Dafür fällt es uns nach dem Spielen des Nintendo-Meisterwerks schwer, das Erkunden in anderen Open-World-Titeln noch spannend zu finden. Links aktueller Hyrule-Ausflug bietet nicht nur extrem beeindruckende Landschaften, sondern durch das Klettergameplay, den Gleiter, das ausgeklügelte, aber nicht nervige Waffen- und Ressourcensystem und die unzähligen Beschäftigungsmöglichkeiten ein Spielerlebnis, wie wir es vorher noch nie genießen konnten. Wie könnte man diese beiden Aspekte nun also sinnvoll miteinander verknüpfen? Nun, ohne ein bisschen konstruierte Gehirnakrobatik würde es wohl nicht klappen. Link könnte es ja zum Beispiel, ähnlich wie in Majora's Mask, in eine Parralleldimension verschlagen, die halt zufällig die Welt des Hexers ist. Zu viel über Logik sollte man hier aber definitiv nicht nachdenken und einfach genießen, dass zwei absolute Meisterwerke zusammenkommen. Als Entwickler wollen wir CD Projekt Red sehen, allerdings mit Unterstützung der Xenoblade-Macher Monolith Soft. Die halfen schließlich mit, Hyrule zu seinem beeindruckenden Leben zu erwecken und wissen somit, wie tolle, offene Welten aussehen müssen.

SUPER KART BROS.

Beteiligte Spiele/Serien: **Mario Kart & Super Smash Bros.**
Wunschentwickler: **Nintendo EAD**

Zum Abschluss unseres Crossover-Reigens widmen wir uns wie schon bei Pikmin Crossing wieder einem Nintendo-Heimspiel und einem Titel, der in seinen Grundzügen bereits existiert: Es wird Zeit, dass sich Nintendo bezüglich Mario Kart eine Scheibe bei Super Smash Bros. Ultimate abschneidet und anstatt auf die Pilzkönigreichbewohner zu setzen hier auch alle Nintendo-Recken zusammenkommen lässt! Dass dieses Spiel bereits im Ansatz Realität ist, meinen wir insofern, als dass in Mario Kart 8 (Deluxe) ja tatsächlich bereits ein paar Nintendo-Gaststars samt entsprechender Pisten eingeführt wurden. The Legend of Zelda, Animal Crossing und Splatoon sind bereits mit eigenen Fahrern und Strecken vertreten, aus F-ZERO und Excitebike gibt's zumindest Strecken. Aber warum da aufhören? Wir wollen ein ähnlich beeindruckendes Fahrerraster wie die Kämpferauswahl aus Smash Bros. Ultimate. Dadurch ließe sich auch verhindern, dass dermaßen viele, dennoch sehr uninteressante Figuren zum Einsatz kommen wie in Mario Kart 8 – nach Rosagold-Peach hat ja nun wirklich niemand verlangt. Zudem erhoffen wir uns Pisten, welche die entsprechende Vorlage noch deutlich besser abbilden als die doch klar an den Mario-Strecken orientierten Fremdrouten aus dem aktuellen Mario Kart. Auch in Sachen Items ließen sich den diversen Spielereihen sehr kreative Helferlein entlehnen. Und wer soll dieses Wunschspiel entwickeln? Nicht die Smash-Bros.-Macher. Wir denken, das Mario-Kart-Team könnte sich angesichts all der sich bietenden Möglichkeiten kreativ sehr gut entfalten.

SPEEDRUNNING
E-SPORT MAL ANDERS

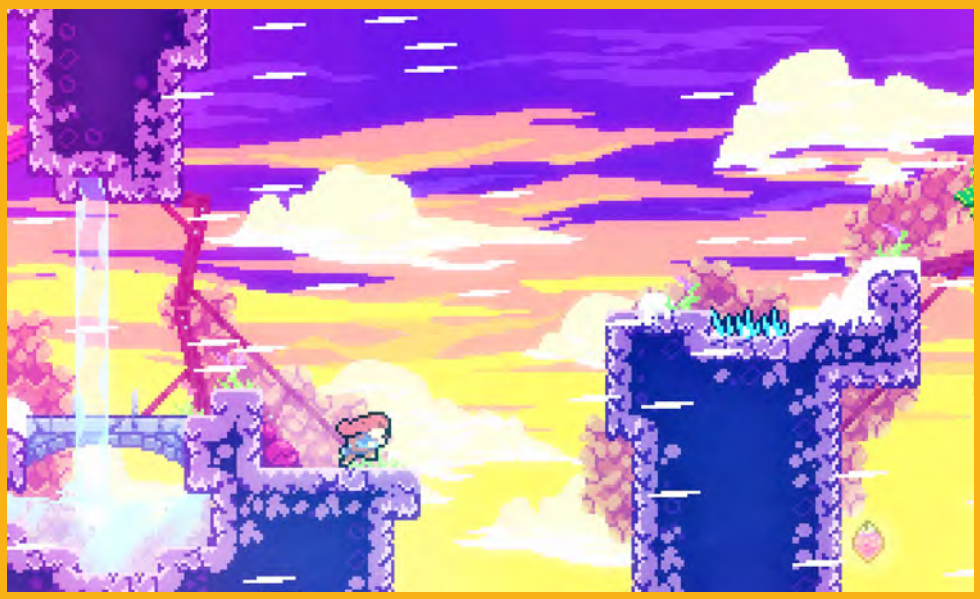
Schnell, schneller, Weltrekord! Speedrunner spielen Games so schnell durch wie nur möglich. Unser Special zu einer wachsenden Subkultur und ihren beeindruckenden Leistungen.

Als Kind von acht Jahren habe ich zum Durchspielen von The Legend of Zelda: Link's Awakening auf dem Game Boy circa 20 Stunden benötigt – nach mehreren Anläufen, wohlgemerkt. Im Schnitt brauchen Spieler für das Abenteuer 15 bis 18 Stunden. Wer sich beeilt, landet bei einer Marke von etwa 12 Stunden. Und Speedrunner? Der aktuelle Weltrekord für die Any%-Kategorie (im Glossar findet ihr die Begriffserklärung) der Game-Boy-Fassung von Link's Awakening liegt bei 2 Minuten und 54 Sekunden.

Vielleicht kommt das einigen Lesern bekannt vor: Je älter man wird, desto mehr scheint die Zeit zwischen den Händen zu zerrinnen. Da wäre es doch praktisch, wenn man das Ende des Monster-Rollenspiels, das man so gerne erleben möchte, statt in hundert Stunden in 45 Minuten erreicht? Doch um so schnell zu werden, braucht man viel Zeit.

Alle Spiele im Artikel sind in der Speedrun-Szene sehr beliebt. Der Weltrekord für Mario Kart 8 Deluxe in 150cc mit Items liegt bei 40 Minuten, 27 Sekunden.

Bei Dark Souls Remastered hält Xenosum den Rekord in Any% (32 Minuten, 18 Sekunden). Santzo84 besiegte alle Bosse innerhalb von 67 Minuten, 42 Sekunden.



Den Weltrekord für Any% in Celeste hält der deutsche Runner Marlin mit einer Zeit von 27 Minuten und 22 Sekunden.

Speedrunning ist ein Leistungssport, der Disziplin, Ausdauer und Übung erfordert. Aber wieso messen sich eigentlich Spieler darin, Titel so schnell wie nur irgendwie möglich abzuschließen? Um das herauszufinden, müssen wir zunächst in die Mitte der 90er-Jahre zurückreisen.

Die Geburt des Speedrunnning

Speedrunning gehört in die Kategorie E-Sport, fliegt aber im Vergleich zu den prestigeträchtigen Shooter- und Strategie-Turnieren mit Millionen Zuschauern in großen Arenen unter dem Radar. Und im Vergleich mit der riesigen Popularität von Sportarten wie Fußball oder Tennis hat Speedrunning rein gar nichts zu melden! Es existiert quasi als Nische in einer Nischensportart. Allzu verwunderlich ist die Überschaubarkeit der Szene zunächst nicht, schließlich liegt der kompetitive Reiz des Speedrunning nicht so offensichtlich auf der Hand wie etwa bei einem Street-Fighter-Duell. Dazu kommen technische Einschränkungen. Wer glaubt schon dem Nachbarsjungen, wenn dieser erzählt, er habe A Link to the Past in einer Stunde durchgespielt? Erst seit es möglich ist, Spielszenen aufzunehmen und live zu übertragen, ist die Speedrunning-Szene bemerkenswert gewachsen.

Ein Spiel, bei dem es möglich war, eigene Spielszenen aufzuzeichnen, legte deshalb den Grundstein für Speedrunning als Wettbewerb – auch wenn es zuvor schon vereinzelt Personen gab, die es sich zum privaten Ziel gesetzt hatten, Titel so fix wie möglich abzuschließen und Durchgänge zu optimieren. Dieses Spiel heißt Doom und es wurde im Dezember 1993 veröffentlicht. Schon ein Jahr später existierte die erste Webseite, auf der Spieler ihre Durchgänge, also „Runs“, hochluden und verglichen. Wer es vermochte, gewisse Vorgaben beim Durchspielen zu erfüllen, verdiente sich Titel. Als Beleg diente die Aufnahme der Tat, bewertet wurde die Leistung von den als Richtern eingesetzten Usern der Community. Es gab unterschiedliche Schwierigkeitsstufen und Herausforderungen, zum Beispiel Durchgänge, bei denen man Gegnern keinen Schaden zufügen darf oder in denen einzig der Einsatz von Nahkampfwaffen gestattet ist. Damit Spieler nicht betrügen und einfach fremde Runs als ihre eigenen Versuche ausgeben konnten, mussten sie oft zu Beginn des Durchgangs bestimmte Bewegungen ausführen, quasi eine Art Tanz.

Ende 1994 ging die Doom-Datenbank Compet-N ins Netz, bei der ebenfalls die damals noch Demos genannten Runs gesammelt wurden. Hier stand zum ersten Mal stets auch die Zeit, in der die Aufgabe abgeschlossen wurde, im Fokus. Auch heute noch könnt ihr die Database unter www.doom.com.hr besuchen – wählt dort die entsprechende Spalte in der Seitenleiste. Wer einen guten Rang in den ständig aktualisierten Scoreboards absahnen wollte, musste somit nicht nur gut, sondern eben auch schnell sein. Das weckte den Ehrgeiz vieler Spieler, heute ist auf der Webseite Videomaterial mit einer Laufzeit von insgesamt mehr als 32 Tagen versammelt.

Was den Usern in Doom Spaß machte, bereitete ihnen auch in einem ähnlichen Spiel wenige Jahre später Freude. Der Shooter Quake wurde nach seinem Release 1996 von Speedrun-Fans begeistert aufgenommen, zum Titel gingen ebenfalls entsprechende Webseiten ans Netz, auf denen Leistungen verglichen wurden. Wiederum zwei Jahre später, also im Jahre 1998, erblickte dann die bis heute in der Community sehr wichtige Seite www.speeddemosarchives.com das Licht der Welt. Auch sie sammelte zunächst Videomaterial von Doom-Speedruns. Nachdem aber einer der Besitzer sich in den Kopf gesetzt hatte, auch andere Spiele schnellstmöglich abzuschließen, erweiterte man das Portfolio und so fand Metroid Prime den Weg in das Internet-Archiv – dazu gleich mehr. Heute sind in der Bibliothek

Doom war die erste Anlaufstelle für geschwindigkeitssüchtige Spieler mit großen Ambitionen. Hier im Bild der Serienreboot von 2016.

In The Legend of Zelda: Breath of the Wild hält der japanische Runner Sketodara01417 den Any%-Weltrekord mit 27 Minuten und 29 Sekunden.

mehr als 1.200 unterschiedliche Spiele zu finden.

Games Done Quick

Die Speed Demo Archives haben jedoch viel mehr für die Community – und das Gemeinwohl! – getan, als nur Sammelstelle für Speedruns zu sein. 2010 veranstaltete die Speedrunner-Gemeinde zum ersten Mal das Wohltätigkeits-Event Games Done Quick. Das Stelldichein und Live-Kräftemessen der E-Sportler fand sofort großen Anklang beim Internet-Publikum. Seitdem findet der Marathon zweimal im Jahr statt, einmal im Winter, einmal im Sommer. Das Konzept ist so einfach wie genial: Eine Woche lang reisen die besten Speedrunner weltweit in die USA, treffen sich und zeigen in zig Spielen live auf der Streaming-Plattform Twitch ihr Können. Das Zuschauen ist kostenlos, wer spendet, hat aber mehr vom Spektakel: Zum einen kommen die gesammelten Mittel (in diesem Januar abermals mehr als 2 Millionen US-Dollar) wohltätigen Organisation zugute, zum Beispiel der Prevent Cancer Foundation oder Ärzte ohne Grenzen. Zum anderen können Spender der Überweisung Nachrichten beifügen, die dann eventuell live im Stream vorgelesen werden, sogenannte „donation incentives“ sponsern, bei denen Teilnehmer zum Beispiel einen noch schwierigeren Run versuchen, sobald genug Geld zusammengekommen ist, und an Verlosungen von Merchandise teilnehmen. Seit 2015 ist Games Done Quick eine Gesellschaft mit eingeschränkter Haftung (LLC) und richtet die Veranstaltung aus.

Metroid und Speedrunning

Aber zurück zur Geschichte der Speedruns: Ein weiteres Spiel, das die Geschichte der noch jungen Sportart geprägt hat, ist Super Metroid. Das Metroidvania bot durch seinen nonlinearen Spielverlauf und zahlreiche Fortbewegungsoptionen viel Raum für Tüftler, die Zeiten zu optimieren. Zum Nachweis der eigenen Leistung und der Kommunikation mit anderen Speedrunnern lieferte erst die weitere Verbreitung des Internets die nötige Infrastruktur, weshalb das 1994 erschienene Spiel Anfang der 2000er-Jahre erhöhte Aufmerksamkeit der Speedrunner genoss. Man tauschte sich zunächst in Foren aus, 2004 ging mit www.metroid2002.com die erste spezifische Seite zum Thema „sequence breaking“, etwas holprig ausgedrückt „Brechen des Spielablaufs“ in Metroid online. Hier ging es nicht in erster Linie um die Geschwindigkeit, sondern um die Dokumentation der verschiedenen Wege, auf die man das Spiel auseinandernehmen kann. Ein Jahr zuvor vermochte es ein Spieler, Metroid Prime zu 100% in nur etwa einer Stunde und 30 Minuten durchzuspielen. Diese Heldentat (und natürlich das dazugehörige Video) verbreiteten sich in Windeseile im ganzen Netz, viele Gaming-Medien berichteten darüber. Spätestens seit diesem Zeitpunkt sind Speedrunning und Metroid eng miteinander verknüpft. So eng sogar, dass die Games-Done-Quick-Spendenmarathons traditionell meistens mit Metroid und der großen Frage „Kill the animals or save the animals?“ beendet werden.

Hinter dieser seltsam anmutenden Frage versteckt sich Folgendes: In Super Metroid gibt es eine optionale Nebenmission ganz am Ende des Abenteuers, in welcher man Tiere vom Planeten retten kann. Doch das dauert kostbare Sekunden! Abgestimmt wird während des Marathons durch den Geldbeutel, wer spendet, kann seinen Betrag einer der beiden Seiten zukommen lassen. Oft entscheidet sich das Publikum für die Rettung der Tiere und somit gegen eine flottere Abschlusszeit. Aber halb so schlimm, Rekorde werden bei diesen Veranstaltungen meistens ohnehin nicht erzielt, das geschieht in kleineren Rahmen. Etwa während Übungs-Runs, die Speedrunner täglich (oft auch im Livestream) absolvieren.

Übung ist ein gutes Stichwort. Genau wie bei anderen Sportarten und wettbewerblichen Tätigkeiten sind regelmäßiges Training und Weiterbildung wichtig. Natürlich kann man sich darauf beschränken, bewährte Speedrun-Routen in Angriff zu nehmen, für rekordverdächtige Durchgänge lohnt es sich aber, proaktiv auf die Suche nach neuen Tricks, Abkürzungen und Glitches zu gehen. Dabei ist es auch erforderlich, ein tiefes Verständnis für das jeweilige Spiel und für die Software-Architektur an sich zu entwickeln. Für den Anfang ist es aber auf jeden Fall in Ordnung und empfehlenswert, kleine Brötchen zu backen, also mit gut „erforschten“ Speedrun-Spielen wie etwa Super Mario 64 oder Super Metroid zu beginnen, bevor man sich einem Titel widmet, der bislang noch nie kompetitiv gespielt wurde. Außerdem sollte man

Die Metroid-Serie ist ein wichtiger Teil der Speedrun-Szene. Beinahe alle Spiele der Serie werden von der Community geliebt und gespielt.

als Neuling zunächst Abstand nehmen von Mammutwerken wie einigen Japano-Rollenspielen. Nicht unbedingt, weil diese Speedruns schwieriger sind als in anderen Genres, sondern weil enormes Durchhaltevermögen erforderlich ist. Sollte ein Speedrun-Versuch bei Final Fantasy 8 zum Beispiel kurz vor dem Ende misslingen, habt ihr etwa sieben Stunden in den Sand gesetzt. Angesichts dieses Frustpotenzials eignen sich andere Titel deutlich besser zum Reinschnuppern in den Nischensport. Falls ihr Interesse daran habt, findet ihr im Kasten die passenden Ressourcen.

Nun zur Frage, wieso Menschen eigentlich so viel Zeit investieren, um ein Spiel innerhalb kürzester Zeit abzuschließen. Zum einen ist natürlich der Wett-

SPEEDRUN-RESSOURCEN

Speedrunning ist ein weites Feld – falls ihr mehr zum Thema wissen wollt oder Ressourcen zu spezifischen Spielen sucht, haben wir hier ein paar Anlaufstellen für euch versammelt.

www.speedrun.com
Hier seht ihr schön übersichtlich alle aktuellen Rekorde nach Spielen sortiert, erfahrt mehr zu den Runnern, seht euch Clips an und findet sogar praktische Einsteiger-Guides zu einigen Titeln.

www.reddit.com/r/speedrun
Die Reddit-Community hält euch auf dem Laufenden, was aktuelle Rekorde und News betrifft. Hier wird aber auch diskutiert und der FAQ-Artikel bietet einen Einblick in die wichtigsten Regeln und Begrifflichkeiten.

Discord
Beinahe jeder namhafte Speedrunner hat einen eigenen Discord-Server zum Chatten und Austauschen, es gibt hier aber auch für alle möglichen Spiele die passende Anlaufstelle. Sucht über www.disboard.org nach den gewünschten Schlagwörtern und findet den für euch passenden Server.

www.twitch.tv
Twitch ist traditionell die Heimat zahlreicher Speedrunner. Auf der Streaming-Plattform werden außerdem zweimal im Jahr live die Speedrun-Marathons Awesome Games Done Quick und Summer Games Done Quick ausgestrahlt. Im Channel der Spendenveranstaltung (diesen findet ihn unter www.twitch.tv/gamesdonequick) könnt ihr außerdem die alten Marathons und einzelne Runs anschauen.

www.youtube.com
Viele Speedrunner laden ihre Versuche – und natürlich Rekord-Runs – auf der Videoplattform hoch. Außerdem findet ihr hier Video-Guides zur Optimierung eurer Strategien in vielen beliebten Titeln.

www.speeddemosarchive.com
Man sieht der Webseite ihr Alter an, aber auch hier findet ihr kostbare Ressourcen rund um Speedruns, Highscore-Listen und persönliche Geschichten und Anekdoten von Speedrunnern aus der ganzen Welt.

In 23 Minuten und 45 Sekunden schloß der Runner Waz die Story von The Elder Scrolls 5: Skyrim ab. Alle Hauptmissionen erledigte LasTYNS innerhalb von 50 Minuten.

Beliebt bei Runnern ist das Remake von Resident Evil 2. Der Rekord mit Claire im Standardmodus beträgt 48 Minuten und 57 Sekunden und stammt von 7rayD.

Ja, auch Pokémon-Spiele kann man kompetitiv im Speedrun spielen. Bei Schwert und Schild hält der Japaner ringo777 den Any%-Rekord mit fast genau 4 Stunden.

bewerbsaspekt wichtig. Heuzutage können Runner problemlos ihre Leistungen vergleichen sowie präsentieren, etwa auf großen Speedrun-Veranstaltungen und haben einen direkten Draht zu einer riesigen Community. Ein wichtiger Faktor ist aber auch die Liebe zu bestimmten Spielen. Viele Runner kommen wegen spezifischer Titel zu ihrem Hobby, zum Beispiel wegen ihrer Hingabe zu The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Wer sich lange mit „seinem" Spiel beschäftigt, lernt es sehr gut kennen und weiß um dessen Besonderheiten. Anstatt es also zum x-ten Mal regulär durchzuspielen, beginnen solche Spieler oft mit dem Experimentieren. Wie schnell kann man das Ende erreichen? Dazu kommt die riesige Bandbreite, die das Speedrunning im Vergleich zu „normalem" E-Sport bietet. Strategien und Fähigkeiten, die in einem Doom gefragt sind, kommen bei einem A Link to the Past nicht zum Einsatz. Man kann sich also die Nische suchen, die den eigenen Fähigkeiten und Vorlieben entspricht. Und zu guter Letzt gibt es jede Menge Leute – sogar die Mehrzahl – die Speedruns lieber sehen als sich selbst an ihnen zu versuchen. Genau wie nicht jeder, der die Olympischen Spiele schaut, selbst Sport treibt.

Gestatten, TAS

Es gibt jedoch jemanden, oder besser gesagt etwas, das ohne Übung viel besser Speedruns absolvieren kann als alle aktuellen Weltrekordhalter. TAS, die Kurzfassung von Tool Assisted Speedruns, (übersetzt etwa „Spee-

DAS GROSSE SPEEDRUN-GLOSSAR

Es gibt viele Fachbegriffe im Themenbereich Speedrun: für ein besseres Verständnis haben wir hier die wichtigsten Definitionen für euch aufgelistet, damit ihr die Begriffe nachvollziehen könnt, wenn ein Runner von seinen Strategien und Tricks erzählt.

Speedrun-Kategorien

Neben den klassischen 100%- und Any%-Spielarten gibt es viele weitere Einschränkungen, deathless etwa (ohne zu sterben) oder glitchless (ohne Glitches) und Kategorien für unterschiedliche Schwierigkeitsgrade. Manche Spiele haben sogar eigene Kategorien, etwa „1 Stern" in Super Mario 64.

100%

Speedruns in dieser Kategorie umfassen alle optionalen Quests und Sammelinhalte, sind also meist länger und aufwendiger als Any%-Speedruns.

Any%

Ziel bei dieser Speedrun-Kategorie ist es, das Ziel zu erreichen, egal, wie viele Inhalte man dabei weglässt oder umgeht.

Blind Run

In dieser Kategorie spielen Speedrunner Titel (oder Levels, etwa bei Super Mario Maker 2), die sie zuvor noch nie gesehen haben. Bei Blind Races treten zwei oder mehr Teilnehmer oder Gruppen in Levels gegeneinander an, die sie nicht kennen.

Blindfold Run

Nicht zu verwechseln mit Blind Runs! In der Blindfold-Kategorie werden Titel mit verbundenen Augen gespielt. Der Speedrunner orientiert sich nur am Sound des Spiels.

Technische Ausdrücke

Um Speedruns und ihre Mechaniken zu verstehen, ist es nötig, Kenntnis von der Technik der Spiele zu haben. Viele dieser Begriffe trifft man nicht nur im Bereich Speedrunning, sondern auch bei normalen Diskussionen rund um die Programmierung von Games an.

Auto-Scroller

Abschnitte in älteren Spielen und Jump & Runs, bei denen sich das Level unabhängig von der Geschwindigkeit des Spielers bewegt. Als Speedrunner hat man keine Möglichkeit, das Scrolling zu beschleunigen, dementsprechend gelten solche Bereiche als langweilig für Zuschauer und Runner.

Emulator

Viele Speedrunner üben ihre Runs mit emulierten Spielen, da sie so die Möglichkeit haben, schnell zu speichern und zu laden. Emulatoren sind Programme, die Spielkonsolen imitieren. Auf dem PC kann man so etwa Konsolentitel spielen.

Input Lag

Besonders ältere Spiele leiden unter einer Verzögerung der Eingabe, wenn sich zu viele Objekte gleichzeitig im Bild befinden. Um das zu vermeiden, versuchen Speedrunner oft, in entsprechenden Spielen und Szenen die Anzahl von Gegenständen im Bild zu minimieren, um so für Lag Reduction, also die Reduzierung von Eingabeverzögerung, zu sorgen.

RNG (Random Number Generator)

In vielen Spielen bestimmt der Zufall über gewisse Dinge wie Item-Platzierungen, Gegnerauswahl, Attacken und Weiteres. In einem gewissen Rahmen können Speedrunner das RNG bei manchen Titeln manipulieren und so zuverlässig planen, mit welchen „zufälligen" Elementen sie im Verlauf des Durchgangs rechnen müssen. In einigen Spielen ist das aber unmöglich, sodass zum Bewältigen weniger Auswendiglernen und mehr Reaktionsvermögen erforderlich ist.

Soft-Lock/Hard-Lock

Wenn ein Soft-Lock auftritt, kann man einen Spielbereich nicht mehr verlassen. Abhängig vom Titel passiert das unter Umständen, wenn man bestimmte Glitches nutzt. Soft-Locks können außer Kraft gesetzt werden, indem man zum Beispiel neu lädt oder in das Menü der Konsole wechselt. Bei einem Hard-Lock ist dies nicht möglich, das Spiel friert ein, muss ganz neu gestartet werden und Fortschritt geht verloren.

Spawn

Der Ort, an dem Gegenstände oder Feinde auftauchen. Für einen Speedrun ist es oft unerlässlich, den genauen Punkt zu kennen, an dem benötigte Objekte oder besondere Gegner erscheinen.

Speedrun-spezifische Begriffe

In der Subkultur gibt es eine Menge Ausdrücke, die einer Erklärung bedürfen. Aus Platzgründen können wir nicht alles berücksichtigen, aber mit dieser Liste an Begriffen findet ihr euch im Speedrun-Dschungel gleich besser zurecht.

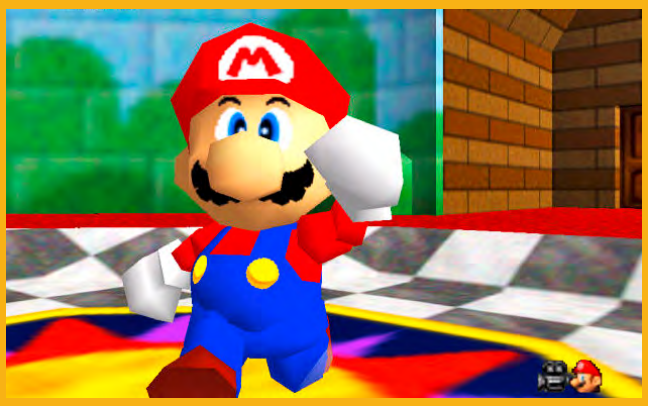
Clip/Wall Clip/Out of bounds

Nicht alle Wände, Objekte und Böden in Videospielen sind so undurchlässig, wie sie auf den ersten Blick wirken. Manchmal übersehen Entwickler Stellen, die keine Kollisionsabfrage, also keinen Widerstand, haben. Speedrunner nutzen teilweise Programme, um solche Orte zu finden. Mit dem richtigen Timing und der korrekten Bewegung quetschen sie sich in solche Öffnungen und geraten durch einen solchen Glitch dann „out of bounds", also außerhalb der Grenzen eines Levels. Oft lassen sich so schwierige oder lange Passagen abkürzen.

Cycle/Pattern

Bosse in Videospielen haben unterschiedliche Bewegungsmuster und Angriffe in petto. Einige Attacken benutzen sie seltener, manche öfter, und Speedrunner wissen genau, wie

Runner MathoX schloß Minecraft mit festgelegtem Welt-Seed, Any% und ohne Glitches innerhalb von 5 Minuten und 29 Sekunden ab. Weltrekord!



Bei Speedrun-Anfängern beliebt ist Super Mario 64. Der Weltrekord für 120 Sterne hält der spanische Runner cheese mit einer Zeit von einer Stunde und 38 Minuten.

druns mit Hilfsmitteln“), bauen auf Software. Diese Programme können Emulatoren sein oder spezifische Software, die framegenaue Eingaben ermöglichen. Ein Mensch hat angesichts der Präzision des Computers auf jeden Fall das Nachsehen, allerdings ist es ohne Frage sehr beeindruckend, die übermenschlichen Manöver zu bestaunen, die TAS-Speedruns zur Schau stellen. Solche Speedruns existieren außerhalb von menschlicher Konkurrenz – alles andere wäre ja auch unfair. Diese Hilfsmittel sorgen nicht nur für Unterhaltung, sondern unterstützen Runner auch dabei, neue Glitches in Spielen zu finden.

Die Zukunft des Speedrunning

Noch ist Speedrunning eine Nische, aber sie wächst unaufhörlich. Das liegt freilich auch daran, dass immer mehr Menschen spielen, das Medium ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen. Und mit der riesigen Zahl an Spielen, die tagtäglich erscheint, gibt es immer mehr potenzielle Herausforderungen für Speedrunner. Vielleicht habt ihr ja nun Lust bekommen, eure ersten Speedrun-Schritte zu gehen, oder wollt euch ein paar eindrucksvolle Runs ansehen? So könnt ihr, wenn auch passiv, tatsächlich ein riesiges Rollenspiel komplett an einem Abend erleben – trotz geringer Freizeit und ohne den Einsatz von zig Übungsstunden. Und falls ihr es euch im Kalender markieren wollt: Die Summer Games Done Quick finden dieses Jahr vom 21. bis zum 28. Juni statt.

Katharina Pache

sie welchen Move zu kontern haben, um möglichst schnell einen Sieg einzufahren. Natürlich gibt es bei jedem Boss für die Bestzeit günstige oder ungünstige Bewegungsmuster. Startet der Boss mit dem idealen Angriff, wird von einem guten Pattern, also einem guten Muster, geredet. Der Cycle, also der Zyklus, beschreibt dabei eine abgeschlossene Bewegungsabfolge. Hat ein Boss einen langatmigen Angriff, bei dem man ihm obendrein eine Weile nicht schaden kann, muss der Speedrunner wohl oder übel diesen Cycle abwarten – und hat ein schlechtes Pattern abbekommen.

Damage Boost

Diese Mechanik wird von Runnern gerne ausgenutzt, um schwierige Passagen schnell hinter sich zu bringen. In vielen Spielen ist die Figur nach einem Treffer für kurze Zeit unverwundbar und wird vom Gegner, der den Schaden verursacht hat, weggestoßen. Mit diesem Boost und der Unverwundbarkeit lassen sich kurze Strecken fix zurücklegen.

Death Abuse/Death Warp

Death Abuse beschreibt eine Mechanik, bei der Speedrunner absichtlich einen Bildschirmtod in Kauf nehmen, um daraus bestimmte Vorteile zu schlagen. Zum Beispiel können so Kämpfe abgebrochen oder Erfahrungspunkte fix gesammelt werden, ganz abhängig vom jeweiligen Spiel. Death Warp ist eine Unterart des Death Abuse. Nach dem Tod wird die Spielfigur oft an den letzten Checkpoint zurückversetzt. Ist es schneller, zu sterben, als an diese Stelle zu reisen oder sie zu laden, wird das von Speedrunnern Death Warp genannt.

Frame Perfect

Diese Manöver funktionieren nur, wenn man sie auf den Frame genau ausführt. Dementsprechend schwierig ist es, sie zu reproduzieren, Speedrunner benötigen dafür viel Übung und perfektes Timing. Moderne Spiele laufen meistens mit 60 Frames pro Sekunde, ältere Spiele mit 30 Frames oder weniger.

PB/Personal Best

Die persönliche Bestleistung eines Runners in einer bestimmten Kategorie wie 100% oder Any%.

Pixel Perfect

Ähnlich wie Frame Perfect, aber bei diesen Manövern ist die Platzierung der Figur extrem wichtig – man muss auf den Pixel genau stehen oder landen, um Erfolg zu haben.

Save Warp

Vergleiche auch Death Warp: Statt zu einem vorher besuchten Ort zu reisen, wird ein Spielstand neu geladen, da dies im Vergleich Zeit spart.

Sequence Break

Auf diese Weise erhalten Speedrunner früher Fähigkeiten oder Power-ups, die eigentlich erst später im Spiel zur Verfügung stehen. Indem sie durch Glitches oder andere Methoden die von den Entwicklern vorgesehene Reihenfolge an zu erledigenden Aufgaben außer Acht lassen, können sie somit viele Bereiche des Spiels einfacher bewältigen.

Skip

Eine Methode, Bereiche zu überspringen: Indem man zum Beispiel einen Glitch nutzt, um out of bounds zu gelangen, kann man komplizierte Gebiete, lange Laufwege oder starke Gegner auslassen, sie also skippen.

Split

Speedrunner teilen Spiele beim Üben oft in verschiedene Abschnitte ein. Dazu gibt es gesonderte Programme, die die Spielzeit zählen und anzeigen. So sehen die Athleten auf einen Blick, ob sie auf einem guten Kurs sind. Meist sind die Splits nach Leveln oder Bossen benannt und in der Reihenfolge sortiert, in der sie in Angriff genommen werden.

Strat, Safe Strat, Marathon Strat

Strat ist die Kurzform für den Begriff Strategie. Safe Strat bezeichnet im wahrsten Sinne des Wortes eine sichere Strategie, deren Ausführung vielleicht etwas länger dauert als eine Risikostrategie, die aber verlässlich Erfolg verspricht. Bei Speedrun-Marathons, bei denen Speedrunner meist nur einen Versuch und einen festgelegten Zeitrahmen haben, spielen sie meist eine sogenannte Marathon Strat, die verlässlich gute Ergebnisse liefert, aber gleichzeitig nicht zu risikoreich ist. Denn im engen Marathon-Zeitrahmen bedeutet ein Misserfolg meistens zwangsläufig eine Niederlage.

TAS/Tool-assisted-Speedrun

Bestimmte Programme vermögen es, Eingaben präziser vorzunehmen als es ein menschlicher Spieler je könnte. Bei TAS-Showcases im Rahmen von Marathons werden teilweise Speedruns gezeigt, die die übermenschlichen Fähigkeiten des Programms zur Schau stellen. Wenn ihr euch mal selbst an der Mammutaufgabe versuchen möchtet, ein für TAS programmiertes Level zu spielen und Super Mario Maker 2 besitzt, schaut euch dieses Level an (mit einem optionalen Weg zum Ausgang für normalsterbliche Spieler): JQ2-142-WPG

Tech

Um neue Strategien zu finden, ist oft Verständnis der Tech des Spiels notwendig. Das bedeutet, dass Speedrunner ungefähr wissen, wie ein Spiel technisch aufgebaut ist, wie es etwa Umgebungen berechnet, wie RNG im Titel funktioniert und weitere Feinheiten, über die man sich als Otto Normalspieler so gut wie nie Gedanken macht.

Warp

Alle Manöver, bei denen die Spielfigur den Ort wechselt, ohne dass sie sich bewegt. Vergleiche die Einträge zu Death Warp oder Save Warp.

WR/World Record

Die beste Zeit in einer Kategorie (zum Beispiel 100%). Bei beliebten Spielen mit aktiver Speedrun-Community kann sich die Weltrekordzeit täglich verkürzen, weil ständig neue Routen und Strategien entwickelt werden. Aber auch bei alten Titeln mit aktiver Szene tut sich in den Bestenlisten viel.

Zip

Manche Spiele versuchen Spieler schnellstmöglich aus Bereichen zu entfernen, in denen sie sich nicht aufhalten sollen, etwa aus Wänden. Die Spielfigur wird dann aus dem Bereich quasi herauskatapultiert. Speedrunner nutzen diesen Umstand, um sehr schnell Strecken zurückzulegen, indem sie sich in Wände quetschen und dann wegstoßen lassen.

PAULA | Social Media
Event-Nerd

LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd

VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd

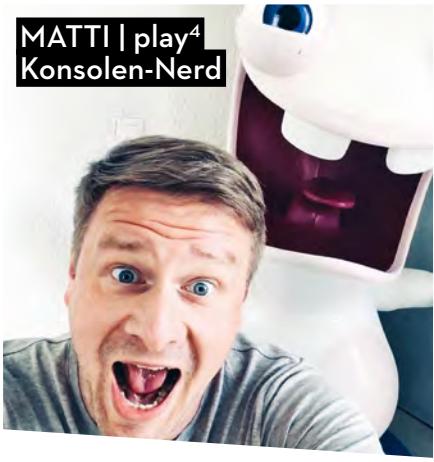
WILLI | PCG Hardware
Video-Nerd

TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd

JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd

MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd

ALECO | PCG Hardware
VR-Nerd



MATTI | play⁴
Konsolen-Nerd

Folgt uns:

Wir lieben es.

Wir leben es.

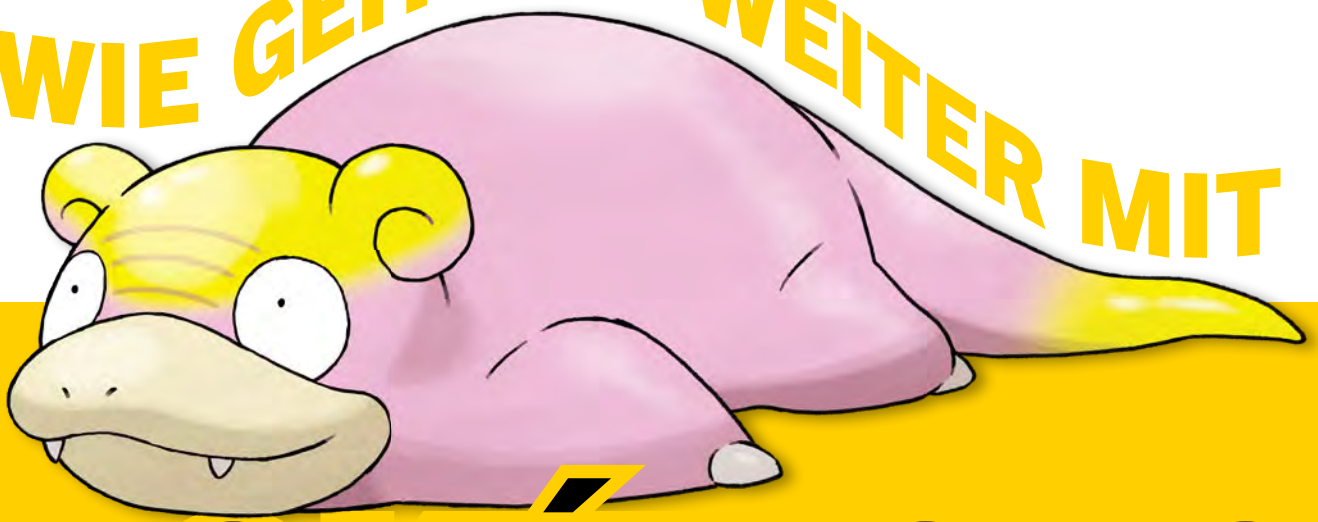
- Lieblingsthemen: Gaming. IT. Entertainment.
- Mehr Stories. Mehr Hintergründe. Mehr Herz.
- Gründlicher. Übersichtlicher. Unterhaltsamer.
- Magazine. Apps. Webseiten. Streams. Podcasts. Und mehr.

Computec Media.
Von Nerds für Nerds.

COMPUTEC
MARQUARD MEDIA GROUP

shop.computec.de | Oder in eurem Store nach dem Magazin-Namen suchen:

WIE GEHT ES WEITER MIT POKÉMON?

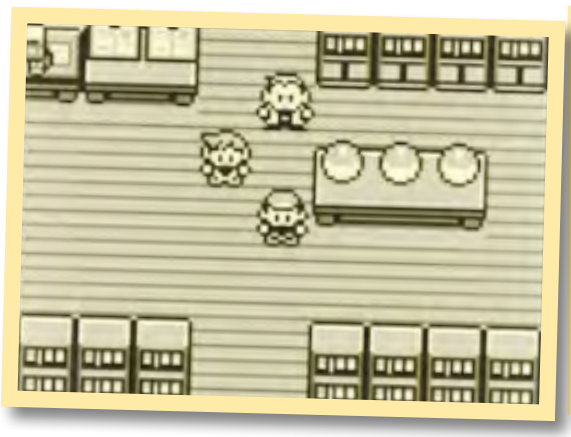


Pokémon ist seit über 20 Jahren eine Spielereihe und Franchise mit Erfolgsgarantie. Die letzten Jahre waren für Fans sehr spannend, für 2020 ist bereits einiges angekündigt und auch darüber hinaus können wir uns schon ein grobes Bild machen, was uns erwartet.

Was in den frühen und den mittleren 1990er-Jahren mit der simplen, aber absolut genialen Idee des japanischen Game-Designers Satoshi Tajiri begann und ab 1996 (da erschien die erste Generation der Pokémon-Spiele in Japan) schnell zu weltweitem Ruhm gelangte, ist bis zum heutigen Tag ein fester Bestandteil unserer modernen Popkultur und aus der digitalen sowie echten Welt nicht mehr wegzudenken: Pokémon. Nicht nur Fans kennen die Serie, nicht mal nur Nintendo-Fans und -Spieler: Tatsächlich kennt wohl der Großteil der Allgemeinheit die Monsterchen von Nintendo. Ins noch junge Jahr 2020 startete Nintendo gleich mit einer speziellen Pokémon-Ausgabe des eigenen Direct-Formats, alle Infos dazu im Detail im Vorschaubereich in dieser Ausgabe der N-ZONE. In dem Video präsentierte The Pokémon Company Neuigkeiten zu Pokémon Schwert & Schild, Pokémon Home und kündigte außerdem mit Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX eine Neuauflage des Spin-off-Erstlings von 2006 für die Switch an. Doch wie geht es sonst weiter mit Pokémon, dieses Jahr und auch darüber hinaus? Und was ist eigentlich zuletzt so alles passiert im gefühlt endlosen Universum der Taschenmonster mit seinen unzähligen Spielen, Mobile-Games, Merchandise-Artikeln, Events, Serien, Filmen und Co.?

Was bisher geschah

Einer der größten Erfolge der gesamten Pokémon-Geschichte ist wohl Pokémon Go!, das Anfang Juli 2016 erschien. Bis einschließlich 2019 hat das sammellastige Mobile-Game über 3 Mrd. US-Dollar in die Kassen der beteiligten Unternehmen gespült, nament-



1996 erschien die erste Pokémon-Generation Rot & Grün in Japan für den Game Boy und wurde schnell zu einem überragenden Erfolg.

20 Jahre nach dem Release der ersten Game-Boy-Spiels erschien Pokémon Go! für Mobilgeräte – und löste auf der ganzen Welt einen Hype sondergleichen aus.

lich Niantic, Google, Nintendo und The Pokémon Company. Doch auch viele weitere Taschenmonster-Spiele sind in den letzten Jahren für Mobilgeräte erschienen. Während Nintendo sich bis etwa 2017 noch recht zögerlich bei diesem Thema gab, preschte die Tochterfirma The Pokémon Company schon längst mit Vollgas voraus. 2017 erschien mit Pokémon Ultrasonne & Ultramond die letzte Auflage der Pokémon-Hauptspiele für den 3DS, mit Pokémon Tekken DX erschien einige Monate vorher im selben Jahr als erstes Pokémon-Spiel für die Switch ein Spin-off der Serie. 2018 folgte der Free2Play-Titel Pokémon Quest, der nicht nur für die Hybridkonsole, sondern auch für Mobile erschien. Später im Jahr veröffentlichte Nintendo Pokémon: Let's Go!, Pikachu!/Evoli!, und somit eine Neuauflage der allerersten Pokémon-Generation, für die Switch. 2019 feierte im Frühling der erste Taschenmonster-Realfilm Pokémon: Meisterdetektiv Pikachu weltweit große Erfolge und kam gut bei uns und den Kinobesuchern an, zuletzt verkaufte sich die im November für die Switch veröffentlichte neue Pokémon-Generation Schwert & Schild binnen Tagen schon millionenfach. Die Titel wurden rasch zu zwei der erfolgreichsten Spiele für die Plattform überhaupt.

Was 2020 passiert

So viel zur jüngeren Geschichte, doch wie geht es weiter? Wie bereits erwähnt: Dieses Jahr bereits offiziell angekündigt sind Pokémon Home, das die Pokémon Bank beerbt, Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX und der zweiteilige Erweiterungspass zu Pokémon Schwert & Schild. Mit einem weiteren Mobile-Game können wir 2020 bestimmt rechnen, derzeit befinden sich schon weitere Titel in Entwicklung und in der Vergangenheit hielt es The Pokémon Company schon öfters so, dass derartige neue Games ohne große Vorankündigung einfach veröffentlicht werden. Vielleicht dann parallel auch wieder für die Switch, wie zum Beispiel bei Pokémon Quest. Ebenfalls in diesem Jahr denkbar ist die Veröffentlichung von Meisterdetektiv Pikachu für die Switch. Das Spiel befindet sich schon länger in Entwicklung, erstaunlicherweise hält sich Nintendo bisher aber sehr bedeckt, was das Game angeht. Etwa Mitte 2019 wurde bekannt, dass das zuständige Entwicklerstudio Mitarbeiter sucht, vom Titel selbst wissen wir aber im Grunde noch gar nichts, außer dass er für die Switch erscheinen soll. Handelt es sich um einen Port des 3DS-Spiels? Vielleicht um eine erweiterte Fassung davon? Oder gar um einen ganz neuen zweiten Teil, der aus dem bisher alleine stehenden Game eine Spielereihe macht? Nach dem großen (auch finanziellen) Erfolg der Verfilmung des Games durchaus nicht abwegig. Apropos Film: Ein Nachfolger zum letztjährigen Streifen soll ebenfalls produziert werden, ein Start ist aber in 2020 nicht zu erwarten, 2021 ist dafür aber nicht unrealistisch. Im filmischen Bereich ist zudem weiterhin wie gewohnt mit neuen Anime-Streifen und Serienstaffeln zu rechnen. In dem Bereich befindet sich neuer Content im Grunde dauerhaft in Arbeit, seitdem das Pokémon-Franchise in den 1990ern groß und weltweit bekannt wurde.

Im März 2020 erscheint mit Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX eine überarbeitete Neuauflage des Spin-off-Erstlings für die Nintendo Switch.

Was nach 2020 passiert

Blicken wir noch etwas weiter in die Zukunft: Was gibt es 2021 und noch später zu erwarten? Denkbar wäre eine weitere Neuauflage im Stile von Pokémon: Let's Go!, dann zum Beispiel der Chronologie folgend von Pokémon Silber, Gold & Kristall. In der Vergangenheit äußerte sich The Pokémon Company bereits, dass man auch in Zukunft derartige Spiele veröffentlichten möchte, die auch weiterhin der sehr vereinfachten Formel der ersten Let's-Go!-Titel folgen und damit besonders zugänglich für junge Gamer und Gelegenheitsspieler sein sollen.

Ein Release dieser Spiele wäre Ende 2021 denkbar, 2020 dreht sich dank des Erweiterungspasses wohl noch voll um Schwert & Schild, was Pokémon-Hauptspiele angeht. Und eine ganz neue Generation? Dieser Logik folgend könnten wir 2022 damit rechnen und somit drei Jahre nach der derzeit aktuellen achten Generation. Konsolentechnisch mag dann vielleicht gar schon ein Switch-Nachfolger in den Startlöchern stehen, angesichts der Veröffentlichungsstrategie der Pokémon-Hauptspiele in der Vergangenheit dürfte die neunte Generation aber auch noch für die Switch erscheinen. Eines ist aber schon jetzt gewiss: An neuen Pokémon-Spielen und -inhalten dürfte es aufgrund des anhaltenden Erfolgs der beliebten Franchise auch in Zukunft nicht mangeln. **Johannes Gehrling**

Pokémon Schwert & Schild gehen 2020 dank Erweiterungspass in die zweite Runde. Aber wann können wir mit der neunten Generation der Spiele rechnen?

Im Jahr 2021 könnten uns neue Let's-Go!-Titel mit vereinfachtem Gameplay erwarten, dann womöglich als Remakes der zweiten Generation Gold & Silber.

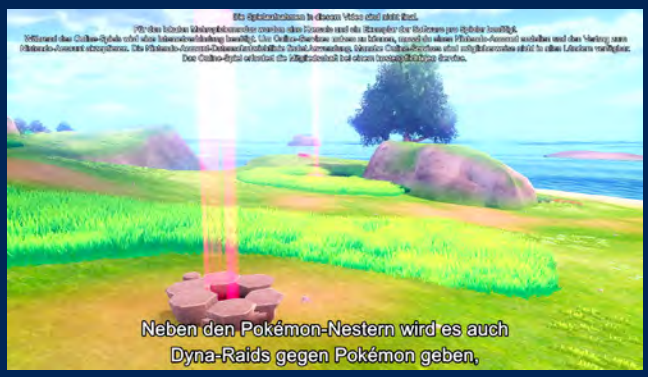
POKÉMON ERWEITERUNGSPASS
DIE INSEL DER RÜSTUNG & DIE SCHNEELANDE DER KRONE

Außer den 400 Monstern des Galar-Pokédex' wird es in Schwert & Schild keine weiteren Pokémon geben? Doch, dank des in einer Direct angekündigten Erweiterungspasses! Der bietet zudem noch viele weitere Inhalte und Neuerungen für die Switch-Rollenspiele.

Das neue Nintendo-Jahr ging 2020 bereits besonders früh in die Vollen. Gleich am 07. Januar kündigte Nintendo eine Direct an! Keine „normale" Ausgabe allerdings, sondern eine Pokémon Direct, eine Spezialausgabe also, bei der sich alles nur um die Taschenmonster-Serie dreht. Zudem war die Videopräsentation bei der Ausstrahlung am 09. Januar zwar bei Weitem nicht die erste ihrer Art, aber die längste. Rund 20 Minuten lang stellten hochrangige Mitarbeiter von The Pokémon Company und Game Freak die Neuigkeiten vor. Bereits im März erscheint mit Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX eine Neuauflage des Spiels von 2006 für die Switch, auch Pokémon Home geht nun endlich an den Start. Am ausführlichsten wurde in der Direct allerdings etwas anderes besprochen: der Erweiterungspass (also Season Pass) zu Pokémon Schwert & Schild!

Die neuen Gebiete in den beiden Teilen des Erweiterungspasses laden zum Erkunden ein, denn es gibt einiges zu entdecken, wie diesen mystischen Tempel.

Mit dem Erweiterungspass hält offensichtlich eine zweite Baum-Textur Einzug in das Spiel. Birken passen aber auch besser zu den eisigen Schneelanden.



Die neuen Gebiete im Erweiterungspass verfügen wie die Naturzone des Hauptspiels über zahlreiche Pokémon-Nester, wo ihr Dyna-Raids bestreiten könnt.

Die bisher fehlenden Starter-Pokémon der ersten Generation halten nun endlich Einzug in Schwert & Schild, inklusive mächtig aussehender Dyna-Stufen.

Dieser erscheint in zwei Teilen als Die Insel der Rüstung im Juni sowie Die Schneelande der Krone im Herbst 2020 und erweitert die Galar-Region um neue Gebiete, Figuren, Items, Geschichten und vor allem um viele neue Taschenmonster! Darunter einige brandneue Pokémon, aber auch viele aus älteren Pokémon-Spielen.

Der Erweiterungspass

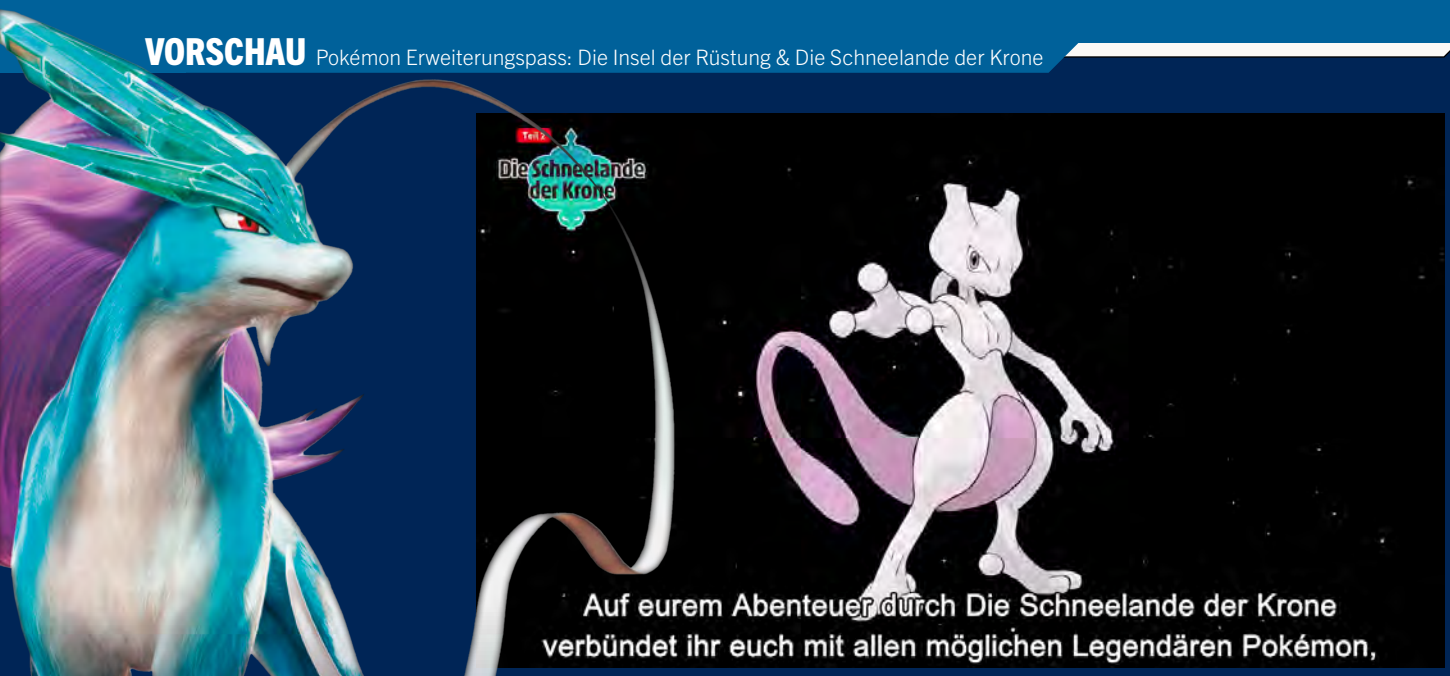
Der Erweiterungspass zu Pokémon Schwert & Schild kostet 29,99 Euro. Eigentlich ein fairer Preis, oder? Dabei müsst ihr allerdings beachten, dass der Pass nur für eine der beiden Versionen gilt und spezifisch ist. Heißt: Für Schwert und für Schild müsst ihr jeweils einen eigenen Erweiterungspass für jeweils 29,99 Euro erstehen. Wie auch beim Hauptspiel gibt es bei den beiden Versionen des Passes kleine Unterschiede, vor allem hinsichtlich der vorkommenden Pokémon. Grundsätzlich beinhalten aber beide Varianten die gleichen Inhalte und sowohl Die Insel der Rüstung als auch Die Schneelande der Krone. Aktuell befinden sich die Pass-Inhalte noch in Entwicklung und sind nicht final; weitere Neuigkeiten will The Pokémon bis zum Release im Juni respektive Herbst noch bekannt geben. Schon jetzt wissen wir aber, um was es in den beiden Teilen ungefähr gehen wird und sind auch über einen guten Teil der über 200 neuen (beziehungsweise alten) Pokémon, die neu dazukommen, informiert.

Die Insel der Rüstung

Bei Die Insel der Rüstung geht es um das Thema Wachstum, so verraten es die Game-Freak-Mitarbeiter in der Pokémon Direct. Das klingt erst einmal schwammig, zieht sich aber tatsächlich durch die Geschehnisse dieser Erweiterung. Wie auch „Die Schneelande der Krone“ geht der erste Teil des Erweiterungspasses mit einem neuen Gebiet einher. Dieses ist den ersten Eindrücken der Direct nach abwechslungsreich und interessant gestaltet und umfasst beispielweise Strände, Moore, Wälder und Höhlen. Das Besondere an diesem neuen Gebiet: Die Kamera ist überall frei beweglich, ganz genauso also wie in der Naturzone des Hauptspiels! Entsprechendes gilt für eure Bewegungsfreiheit. Gleichzeitig geht diese neue Freiheit aber auch mit einer Einschränkung einher und zwar der Größe der neuen Gebiete. Die Areale beider Teile des DLCs zusammen sollen größer sein als die Naturzone, so heißt es in der Videopräsentation vom Januar. Wir vermuten aufgrund dieser Aussage, dass die einzelnen Gebiete aber jeweils kleiner sind als die Naturzone. Gewiss ist das zwar nicht, naheliegend allerdings schon. Auf der Insel der Rüstung könnt ihr außerdem ein Dojo für Pokémon-Kämpfe entdecken, auch trefft ihr auf einen Mentor namens Mastrich. Der war in der Vergangenheit selbst schon mal der Pokémon-Champ der Galar-Region und hat unter anderem auch Champ Delion trainiert. Neue Rivalen halten die DLC-Areale ebenfalls bereit, diese unterscheiden sich

Ist es ein Galar-Zapdos? Oder gar eine ganz neue Art von legendärem Elektro-Vogel? Die Schneelande der Krone wartet mit vielen alten Legendarys auf.

In den neuen Gebieten könnt ihr euch sowie die Kamera frei bewegen – ganz genau also wie in der Naturzone des Hauptspiels!



In den Pokémon-Nestern der Schneelande trefft ihr auf besonders viele legendäre Pokémon wie zum Beispiel Mewtu.

je nach Version, also Schwert oder Schild. Ein neues legendäres Pokémon steht im Mittelpunkt der Geschehnisse auf der Insel der Rüstung, nämlich Dakuma vom Typ Kampf. Dieses verfügt über zwei verschiedene Gigadynamax-Formen mit jeweils unterschiedlichen Kampfstilen, bietet euch also Raum für Taktik und persönliche Vorlieben. Auch die höchsten Evolutionsstufen der Galar-Starter, also Gortrom (Pflanze), Liberlo (Feuer) und Intelleon (Wasser), beherrschen im DLC neue Gigadynamax-Formen und damit einhergehend neue zugehörige Giga-Attacken. Neue Items dürft ihr auch entdecken und sammeln, zum Beispiel den EP-Pin, der das Training eurer Taschenmonster beschleunigt. Es gibt zudem viele neue Kleidungsstücke, neue Designs für euer Rotom-Bike und mehr, was in der Direct noch nicht gezeigt wurde. Denn: Da die Inhalte für den Erweiterungspass noch in Entwicklung sind, wartete die Videopräsentation in erster Linie mit Bildern auf, zeigte aber noch sehr wenig von der finalen Spielwelt. Dementsprechend dürften bestimmt noch einige Überraschungen auf euch warten.

Die Schneelande der Krone

Auch Die Schneelande der Krone hat ein zentrales Thema: Erkundung. In diesem neuen Gebiet dominieren Berge, tonnenweise Schnee, Eis und zahlreiche tiefe Pokémon-Nester die Landschaft. Ihr führt eine Expedition an, bei der ihr die unerforschten Schneelande erkundet und dabei zum Beispiel einen Tempel oder einen mysteriösen Riesenbaum entdecken könnt. Was es damit auf sich hat? Das lässt die Direct noch offen. Die große Besonderheit des neuen Gebietes sind die Pokémon-Nester. Die kennt man schon aus der Naturzone, wobei diese dort allerdings nur als Hub dienen, um direkt in einen Gigadynamax-Kampf gegen ein wildes Pokémon zu gelangen; getrennt nur durch einen Standbildschirm mit Einstellungsmöglichkeiten. Bei Die Schneelande der Krone hingegen ist das anders. Dort könnt ihr die Nester nämlich tatsächlich betreten und, hier sind wir wieder beim Thema, erkunden. Doch das ist nicht alles! Ihr trefft in diesen begehbaren Nestern nicht nur auf die üblichen Verdächtigen, sondern auch auf legendäre Pokémon. Schon erstaunlich genug, handelt es sich dabei sogar regelmäßig um Legendarys aus älteren Pokémon-Spielen, zum Beispiel Mewtu, Rayquaza oder Xerneas! Die Schneelande halten also viele sehr starke Taschenmonster bereit. Ob sämtliche legendäre Pokémon aus allen früheren Spielen der Reihe dort auftauchen, ist noch nicht ganz klar, doch die Direct lässt es vermuten, denn es wurden beinahe alle gezeigt. Durch die Präsentation bestätigt sind folgende legendäre Pokémon: Mewtu, Lugia, Ho-Oh, Suicune, Entei, Raikou, Kyogre, Groudon, Rayquaza, Regice, Regirock, Registeel, Selfe, Vesprit, Tobutz, Dialga, Palkia, Boreos, Voltolos, Reshiram, Zekrom, Xerneas, Yveltal, Zygarde, Kapu-Riki, Kapu-Fala, Kapu-Toro, Kapu-Kime, Solgaleo und Lunala. Wie bei „Die Insel der Rüstung“ gibt es auch hier ein brandneues Legendary, und zwar Coronospa vom

Mit dem Erweiterungspass werden alle(?) legendären Pokémon vorhergegangener Hauptspiele der Reihe zu Pokémon Schwert & Schild hinzugefügt.

Nicht nur neue Gebiete, Taschenmonster und Co. bekommt ihr mit dem Erweiterungspass, sondern auch neue Items wie diese drei nützlichen Helferlein.

Auch Kleidungsstücke befinden sich unter den neuen Inhalten des Erweiterungspasses. Dabei war die Auswahl schon im Hauptspiel ziemlich groß!

Coronospa ist eines der brandneuen legendären Pokémon im Erweiterungspass. Das Psycho/Pflanze-Pokémon trefft ihr in Die Schneelande der Krone.

Typ Psycho/Pflanze. Die Nester erkundet ihr übrigens in einem neuen kooperativen Spielmodus zusammen mit euren Freunden. Weitere Infos hierzu, beispielsweise inwiefern sich die Nester auch alleine erkunden lassen, gab Nintendo in der Direct noch nicht bekannt. Sicher ist dafür schon jetzt: Auch Die Schneelande der Krone setzt auf eine offene, zusammenhängende Spielwelt mit frei bewegbarer Kamera, also genauso wie es in der Naturzone des Hauptspiels der Fall ist.

Neue Pokémon

Einige weitere neue sowie „neue" alte Pokémon sind durch die Videopräsentation vom Januar indes ebenfalls schon bekannt. Gezeigt wurden weiterhin Wulaosu, ein legendäres Elektro(?)-Pokémon, sowie drei Vogel-Pokémon, die stark an Arktos, Zapdos und Lavados erinnern und dem Anschein nach ebenfalls auf die Typen Eis, Elektro und Feuer setzen. Ob es sich dabei um Galar-Formen der Legendarys aus der ersten Generation handelt? Derzeit noch unklar. Gezeigt wurden außerdem Seedraking – Seeper und Seemon dürften also auch dazukommen –, Dedenne, Wolwerock, Bisaflor und Turtok. Es ist also auch mit Wuffels, Bisasam, Bisaknosp, Schiggy sowie Schillok zu rechnen. Amagarga, Nidorino, Seejong und Knackrack kamen ebenfalls vor. Wir rechnen daher zusätzlich mit Amarino, Nidoran (männlich), Nidoking, Seemops, Walraisa, Kaumalat und Knarksel. Flegmon lässt sich nach einem kostenlosen Update von Pokémon Schwert beziehungsweise Schild bereits jetzt fangen, und zwar in einer optisch leicht veränderten Galar-Variante. Diese könnt ihr mit einem speziellen Item in Die Insel der Rüstung zu Galar-Lahmus respektive in „Die Schneelande der Krone" zu einem Galar-Laschoking weiterentwickeln. Fangen könnt ihr das spezielle Flegmon übrigens in Brasbury im Bahnhof direkt unterhalb des Pokémon-Centers. Dort müsst ihr zunächst mit einem der beiden neuen Rivalen (je nach Version) sprechen, woraufhin in einer kurzen Cutscene der DLC beworben wird. Anschließend taucht das Flegmon auf und ihr habt die Möglichkeit, ihm euch im Kampf zu stellen und das rosafarbene Taschenmonster zu fangen. Das begriffsstutzige Kult-Pokémon befindet sich auf Level 12 und beherrscht zunächst die drei Attacken Heuler, Säure und Gähner.

Die Aussichten

Bei der Optik beziehungsweise grafischen Qualität der neuen Inhalte rechnen wir in etwa mit der Leistung der Naturzone des Hauptspiels. Die kurzen Ingame-Sequenzen in der Direct legen diesen Schluss zumindest nahe. Völlig klar ist das aber derzeit natürlich noch nicht. Das gilt indes auch für einige weitere Punkte bezüglich des Erweiterungspasses. Beispielsweise wie genau der Koop bei Die Schneelande der Krone aussieht oder was uns im Kampf-Dojo in Die Insel der Rüstung erwartet. Ein bisschen Zeit bis Juni beziehungsweise Herbst besteht ja noch, das Jahr ist noch jung. Ihr könnt also zunächst in Ruhe den Pokédex komplettieren, bis die neuen Inhalte und somit auch viele weitere Taschenmonster für Schwert & Schild endlich erscheinen.

Johannes Gehrling

Das Pokémon-Dojo in Die Insel der Rüstung scheint in diesem Gebiet eine zentrale Rolle eures Abenteuers zu spielen.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Der Erweiterungspass ist vielversprechend, die Gebiete sind aber wohl nicht allzu groß.

Anscheinend sind die Zeiten von „ultimativen" Pokémon-Editionen wie seinerzeit Gelb, Kristall oder Saphir endgültig vorbei. Stattdessen setzt auch Nintendo beziehungsweise The Pokémon Company mittlerweile lieber auf DLC beziehungsweise einen Season Pass. Mir soll es recht sein, solange dabei so etwas durchaus Vielversprechendes wie der Erweiterungspass herauskommt. Ich habe zwar die Befürchtung, dass die neuen Gebiete nicht sonderlich groß sein werden, interessant sind sie aber allemal und die Rückkehr vieler alter Pokémon freut mich natürlich. Zum Glück setzt Game Freak auf eine frei bewegbare Kamera sowie frei erkundbare Spielwelten, so wie in der Naturzone. Genau so etwas habe ich mir nach dem Erforschen ebendieser im Hauptspiel auch in den restlichen Gebieten gewünscht.

INFOS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Game Freak
Termin:	Juni 2020 (Teil 1) / Herbst 2020 (Teil 2)

POKÉMON MYSTERY DUNGEON RETTERTEAM DX

Der Erweiterungspass für Schwert & Schild lässt zwar noch etwas auf sich warten, bereits im März erscheint mit Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX aber die Neuauflage des ersten Teils der umfangreichsten Spin-off-Serie im Taschenmonster-Universum. Ziehen wir uns schon mal die Höhlenforscher-Stiefel an?

2006, in Japan bereits 2005, legte Nintendo mit dem ersten Pokémon Mystery Dungeon den Grundstein für eine bis heute andauernde Spin-off-Serie im Universum der japanischen Taschenmonster. Wie auch bei den Hauptspielen der Pokémon-Reihe üblich, wurde das Spiel in zwei Versionen veröffentlicht: Team Rot und Team Blau. Hierbei gab es seinerzeit aber eine Besonderheit. Während Team Rot für den Game Boy Advance erschien, wurde Team Blau für den Nintendo DS veröffentlicht. Genau dieses erste Team Mystery Dungeon erscheint nun bereits im März als überarbeitetes Remake für die Switch, dann aber nur in einer einzigen Version als Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX. Eine Demo ist derweil im eShop der Switch schon jetzt erhältlich und umfasst das volle Spiel bis kurz nach dem zweiten mysteriösen Dungeon. Spieldaten können nach Release ins finale Spiel übernommen werden.

Du bist Pokémon!

Bei Pokémon Mystery Dungeon übernehmt ihr die Kontrolle über ein Pokémon und steuert dieses durch die isometrisch betrachtete Spielwelt. Als spielbare Figuren stehen zur Auswahl: Bisasam, Glumanda, Schiggy, Pikachu, Mauzi, Enton, Machollo, Tragosso, Evoli, Endivie, Feurigel, Karnimani, Geckarbor, Flemmli, Hydropi sowie Eneco. Welches Pokémon ihr spielt, wird euch nach einer Art Persönlichkeitstest mit simplen Fragen zu Spielbeginn vorgeschlagen. Ihr müsst den Vorschlag aber nicht annehmen und könnt auch frei auswählen. Das gilt ebenso für euer Partner-Pokémon, das ihr ebenfalls zu Beginn des Spiels festlegt und mit welchem ihr folglich zusammen das namensgebende Retterteam bildet. Als dieses Team erkundet ihr gemeinsam Höhlen, die soge-

Eine ganze Reihe bekannter Pokémon steht als eigene Spielfigur zur Auswahl. Ihr könnt manuell wählen oder das Ergebnis des Tests zu Beginn akzeptieren.

In den titelgebenden Dungeons kämpft ihr gegen andere Pokémon, sammelt Items, erkundet die Gänge und helft in Not geratenen Taschenmonster.

Jedes Mal, wenn ihr eine Höhle betretet, ist diese anders aufgebaut. Somit entdeckt ihr immer wieder etwas Neues in den Tiefen.

Mit fortschreitendem Spielverlauf werden die Aufgaben schwerer zu meistern und Kämpfe komplexer und anspruchsvoller. Zu Beginn ist noch alles easy.

nannten mysteriösen Dungeons, kämpft dort gegen zahlreiche andere Taschenmonster, levelt auf und verstärkt euer Team, sammelt nützliche Items und erledigt Rettungsaufträge. Fangen könnt ihr wilde Pokémon nicht, gelegentlich aber besiegte Widersacher nach Ende einer Mission zu eurem Team hinzufügen. Gleiches passiert auch bedingt durch die Story immer mal wieder im Spielverlauf.

Zahlreiche Neuerungen

Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX umfasst die ersten vier Generationen Pokémon, beim GBA/DS-Original waren es noch die ersten drei. Es gibt zahlreiche weitere Neuerungen, Ergänzungen und Überarbeitungen. So wurde der Typ Fee ergänzt, außerdem neue Items wie zum Beispiel Top-Äther, das alle Angriffspunkte einer Attacke wieder auffüllt. Auch neue Attacken gibt es, zum Beispiel Wangenrubbler und Wirbler. Die praktische Attackenschnellauswahl aus neueren Ablegern der Mystery-Dungeon-Serie wurde übernommen und ist über den ZL-Button am Joy-Con beziehungsweise Pro-Controller aufrufbar. Das Makuhita-Dojo am Pokémon-Platz ist nun ab Spielbeginn direkt betretbar. Die Möglichkeit der manuellen Auswahl der Figur nach dem Persönlichkeitstest gab es in der Originalversion auch noch nicht. Mega-Entwicklungen wurden ebenso ergänzt wie das Digda-Loch, mit dem ihr von der Teambasis geschwind zur Pelipper-Post gelangt und somit Zeit spart, wenn ihr neue Aufträge annehmen wollt. Zudem haben jede Menge weitere kleinere Verbesserungen, Ergänzungen, Quality-of-Life-Features und Ähnliches Einzug gehalten, deren detaillierte Nennung würde aber den Rahmen sprengen und wäre auch nicht sonderlich spannend aufzuzählen.

Gut gemachte Neuauflage?

In die Neuauflage des ersten Pokémon Mystery Dungeon ist auf dem Papier also schon mal einiges an Arbeit geflossen, immerhin ist die Liste der Neuerungen lang. Doch stimmt das auch in der Praxis? Glücklicherweise konnten wir bereits die Demoversion des Spiels ausprobieren, die im eShop der Switch zur Verfügung steht und rund 45 Minuten Spielzeit umfasst. Dabei fällt sofort ganz offensichtlich auf: Die Optik des Games wurde stark überarbeitet. Zwar spielt ihr noch immer aus der Vogelperspektive und die Dungeons, die bei jedem Betreten übrigens anders aussehen, sind eher praktisch als sonderlich hübsch. Der Grafikstil der Switch-Version ist dafür aber schön anzusehen und geht stark ins Zeichnerische. Dem Eindruck nach – wirklich verlässlich können wir das aber nicht erfassen – ist die Bildwiederholrate hoch, vermutlich 60 Bilder pro Sekunde. In dieser Hinsicht sind wir guter Dinge. Und sowieso wichtiger: Spielerisch macht Retterteam DX Laune, das hat es aber auch schon im Original und daran hat sich ja grundsätzlich nichts geändert, trotz der zahlreichen Neuerungen und Verbesserungen. Im Gegenteil: Wir vermuten, das finale Spiel wird aufgrund dessen sogar etwas besser sein als die Version für GBA und DS. Mit Überzeugung können wir das aber erst sagen, wenn das fertige Spiel am 6. März erscheint.

Johannes Gehrling

Pokémon in Not helfen: Das ist eure zentrale Aufgabe im Spiel. Kein Wunder, heißt das Spiel doch auch „Retterteam“.

MEINUNG
Johannes Gehrling

Die Demo hat direkt Spaß gemacht und in mir die Motivation zum Weiterspielen geweckt.

Mit Pokémon Mystery Dungeon bin ich schon ewig nicht mehr in Berührung gekommen. Mein Bruder hatte seinerzeit Team Blau für den Nintendo DS, das hatte ich mal ein paar Stunden lang zum Probespielen ausgeliehen, ich habe es damals aber nicht beendet. Seitdem habe ich von der Serie immer mal wieder etwas mitbekommen, aber keinen Teil mehr selbst gespielt. Warum eigentlich nicht? Nach der Demo habe ich nämlich richtig Lust auf Retterteam DX bekommen, die rund 45 Minuten vom Spiel haben Spaß gemacht und in mir gleich die Motivation geweckt, weitere Aufträge zu erledigen, Pokémon in Not zur Hilfe zu eilen und gleichzeitig mein eigenes Monsterchen aufzuleveln und zu verstärken. Ich hoffe aber dennoch, Spike Chunsoft hat auch schon ein ganz neues Mystery Dungeon in der Pipeline.

INFOS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Spike Chunsoft Co.
Termin:	06. März 2020

TEMTEM

Ein kleines, spanisches Indie-Studio möchte Nintendo und deren extrem erfolgreicher Pokémon-Reihe das Wasser abgraben. Plemplem? Nein, Temtem!

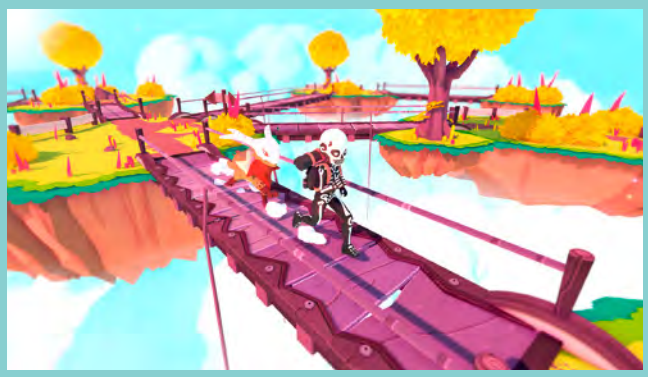
Die Pokémon-Reihe legte Mitte der 90er-Jahre den Grundstein für das Monstersammel-Genre und feiert auch heute noch riesige Erfolge – am Phänomen Pokémon Go führte im Sommer 2016 wortwörtlich kein Weg vorbei, traf man doch überall Smartphone-bewehrte Trainer auf der Suche nach dem nächsten Pokéstop. Und auch wenn es viele mechanisch ähnliche Titel gab, seit man sich in den beiden Editionen Blau und Rot zum ersten Mal zwischen drei Startermonstern entscheiden musste, erhielten wenige dieser Spiele so viel Aufmerksamkeit wie Temtem aus dem spanischen Entwicklerhaus Crema. Dass wir heute über Temtem berichten, liegt an der erfolgreichen Spendenkampagne auf Kickstarter, welche das Spiel möglich gemacht hat. Während PC-Spieler schon Monsterduelle ausfechten, müssen die Konsoleros noch eine unbestimmte Weile warten. Doch nicht verzagen: Wir haben alle Infos zum Monster-RPG!

Bekannte Mechaniken

Schon auf den ersten Blick ist die Inspirationsquelle von Temtem offensichtlich: niedlich-bunte Charaktere, knuffige Taschenmonster, wartende Trainer, die man rundenbasiert bekämpft. Und die Parallelen hören nicht bei den Äußerlichkeiten auf, denn die Story erinnert ebenfalls an die Vorlage. Jedes Kind träumt in Temtem davon, zum besten Temtem-Zähmer der Welt zu werden. Dafür erkundet man eine schillernde Spielwelt, in der sich Monster tummeln. Jedes der Tierchen gehört einem oder zwei von insgesamt zwölf Typen an, auch das kennt man nicht nur aus Pokémon, sondern auch aus zig anderen Rollenspielen.

Eine weite Welt: Auf dem Weg zum Ruhm erkundet ihr verschiedene Städte, Routen und dabei auch diverse Klimazonen in der farbenfrohen Welt.

Macht es euch gemütlich: In Temtem könnt ihr über die Einrichtung eures Zimmers bestimmen. Da macht es Spaß, nach der Heldenreise heimzukehren.



Nie alleine: Das erste Temtem eures Teams begleitet euch auf den Reisen. Dieses Feature boten bei Pokémon unter anderem die Gelbe Edition, Diamant und Perl.

Leute treffen: Ihr seht überall andere Spieler in der Welt. Die Kampagne könnt ihr aber nur gemeinsam mit einem einzigen Freund erleben, nicht in größeren Teams.

Die Unterschiede liegen im Detail, also der Benennung der Elementklassen. Statt „Normal" gibt es hier die Kategorie „Neutral", der Typ „Pflanze" entspricht hier dem Typ „Natur". Ansonsten verhalten sich die Resistenzen und Schwächen größtenteils wie erwartet. Wasser ist effektiv gegen Feuer, Elektro ist schwach gegen Erde und so weiter.

Neue Ideen

Klingt erst mal mehr oder weniger interessant, eben abhängig davon, ob man gerne Pokémon spielt oder nicht. Aber natürlich ist Temtem kein reiner Abklatsch, sondern ergänzt das Erfolgsrezept mit einer Prise eigener Würze. Ein Aspekt, bezüglich dem es Pokémon stets trotz des riesigen Potenzials mangelt, ist der Mehrspieleraspekt. Hier setzt Crema den Fokus, Temtem bedient sich einiger MMO-Mechaniken. Das ganze Spiel kann im Koop-Modus angegangen werden, außerdem sieht man in der Umgebung andere Trainer, die ebenfalls gerade auf dem Weg zur Spitze der Rangliste sind. Das bedeutet nicht nur, dass die Welt durch die ganzen sichtbaren Avatare lebendiger wirkt, sondern auch, dass ihr beinahe jederzeit Temtem mit anderen Spielern tauschen könnt. Allerdings könnt ihr nicht in großen Teams auf Raids gehen, so zumindest der aktuelle Informationsstand. Gut möglich, dass solche Features später folgen oder noch bekanntgegeben werden. Ebenfalls eine eigene Idee der Entwickler ist das Ausdauersysten. Im Kampf kostet jede Attacke Stamina anstatt Attackenpunkte – je stärker der Angriff, desto anstrengender fällt die Aktion für das Temtem aus. Wer keine Rücksicht darauf nimmt, wenn einem Monster die Puste ausgeht, läuft Gefahr, dass es sich verletzt. Auf diese Weise und durch die größere Menge Lebenspunkte der Temtem dauern Kämpfe länger und sollen strategischer ausfallen, Attacken treffen zum Beispiel immer.

Bekanntes Bild: Auf den ersten Blick sehen die Kämpfe genauso aus wie in Pokémon. Die Unterschiede liegen im Detail, etwa beim Stamina-System.

Stichwort Temtem: Mehr als 160 der Kreaturen wird es im fertigen Spiel geben, das Ziel ist natürlich, sie alle zu sammeln. Die Gestaltung der Monster ist eher niedlich denn furchterregend und insgesamt von gemischter Qualität, aber das trifft auch auf die Pokémon-Konkurrenz zu. Die hat jedoch den Vorteil, dass deren bekannteste Schöpfungen nicht mehr aus der Popkultur wegzudenken sind. **Katharina Pache**

Wartezeit: Auf dem PC könnt ihr Temtem seit dem 21. Januar im Early Access spielen. Switch-Besitzer müssen länger auf das fertige Spiel warten, noch dieses Jahr soll es aber laut Entwickleraussagen soweit sein.

MEINUNG
Katharina Pache

Hoffenlicht belebt die Konkurrenz das (Monstersammel-)Geschäft.

Die Ähnlichkeiten zu Pokémon sind frappierend – aber was ist heutzutage schon wirklich originell? Außerdem habe ich durchaus das Gefühl, dass sich Pokémon in den letzten Jahren in einer bequemen, weil konkurrenzlosen Position ausgeruht hat. Die Eindrücke des Kampfsystems gefallen mir jedenfalls bei Temtem sehr gut, besonders die Ausdauermechanik, auch der im Vergleich zu Pokémon Schwert und Schild höhere Schwierigkeitsgrad kommt mir entgegen. Der Zeitpunkt für Temtem ist wirklich günstig (zumindest auf dem PC), denn mit den letzten beiden Editionen waren die Hardcore-Pokémon-Fans nicht zufrieden. Vielleicht wechseln sie ja nun in das Temtem-Lager? Aber selbst wenn nicht: Das ambitionierte Projekt des Indie-Teams aus Madrid muss ja nicht gleich den Platzhirsch verdrängen, um erfolgreich zu sein oder Spaß zu bereiten. Die Optik spricht mich dafür gar nicht an, aber das ist eben Geschmackssache. Übrigens wildert Temtem auch ein bisschen bei Animal Crossing: Ihr könnt euer eigenes Zimmer mit Möbeln einrichten und die Wände und den Boden verschönern.

INFOS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Humble Bundle
Entwickler:	Crema
Termin:	2020

CAPTAIN TSUBASA RISE OF NEW CHAMPIONS

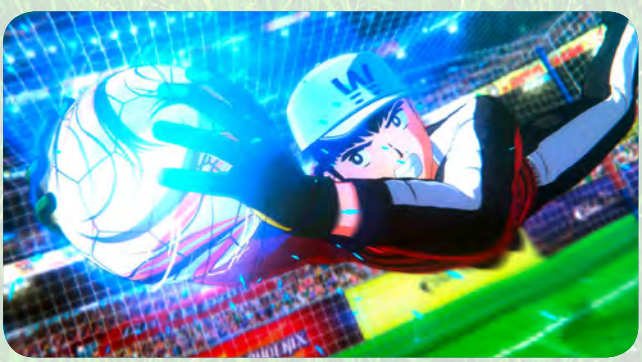
Wir sind für euch ganz sportlich nach Frankfurt gedribbelt, um das frisch angekündigte Arcade-Sportspiel Captain Tsubasa zu spielen.

Ob riesiger Fußballfan, Anime-Liebhaber oder gar beides, an den Dribbel-Künsten von Captain Tsubasa und den sogar noch früher im deutschen Free-TV ausgestrahlten Kickers kamen nur wenige Kids der 90er-Jahre vorbei. Das überrascht kaum, die Sport-Serien konnten nicht nur mit emotionsgeladenen Geschichten und liebenswürdigen Charakteren auftrumpfen, sondern auch mit Ballsport-Action der Spitzenklasse. Bei den animierten Fußball-Knaben wurde ein Torschuss nicht einfach nur gehalten – lächerlich! Der wie von Teufelshand dirigierte Ball (dem jegliches Verständnis für Physik fehlte) kreiste eine halbe Ewigkeit in der Umklammerung des Torwarts und symbolisierte ein nicht enden wollendes Armdrücken zwischen Schütze und Keeper. Natürlich waren die Angriffe irrwitzig, dadurch aber auch so befriedigend und faszinierend. Zwischen den intensiven Matches nahmen sich die beiden Anime ebenfalls viel Zeit für ihre Charaktere und die Bedeutung von Liebe und Freundschaft. Zusätzlich wurden auch noch wichtige Werte über den Röhrenfernseher vermittelt: Zusammenhalt, Durchhaltevermögen, Respekt und Spaß am Spiel. Mit Captain Tsubasa: Rise of New Champions möchte Bandai Namco genau dieses Nostalgie-Gefühl in die Gadget-gefüllten Wohnzimmer des Jahres 2020 bringen. Doch darüber hinaus soll das Arcade-Sportspiel auch die vorhandene Lücke in der Arcade-Sport-Nische füllen, die Titel wie Super Mario Strikers, Disc Jam oder Mutant Football League hinterlassen haben (Rocket League mal ausgenommen). Das letzte Tsubasa-Spiel für Konsolen liegt übrigens bereits zehn Jahre in der Vergangenheit. Außerdem wären da auch noch die EM 2020, die dieses Jahr in elf europäischen Ländern stattfindet, sowie die Olympischen Spiele 2020 in Tokio, bei denen Captain Tsubasa neben ikonischen Anime-Helden wie Son-Goku, Sailor Moon oder „Strohhut“ Monkey D. Ruffy als offizieller Botschafter fungiert. Wirkt also so, als wäre der Zeitpunkt für das große Tsubasa-Comeback perfekt gewählt.

FIFA Light meets Anime?

Auf den ersten Blick erinnert Captain Tsubasa: Rise of New Champions stark an eines der erfolgreichsten Videospiel-Franchises überhaupt: FIFA. Wenig überraschend, FIFA glänzt mit einer sehr guten visuellen Erscheinung. Captain Tsubasa: Rise of New Champions ist zwar Anime-getreu im schicken Cel-Shading-Look verpackt, die Aufmachung des Spiel-Bildschirms erinnert aber an die großen Vertreter der Fußball-Videospiele. In der Halbzeitpause blicken wir auf Statistiken zum Ballbesitz oder zu den getätigten Eck- und Torschüssen und die Knöpfchen-Belegung entspricht bekannten Fußball-Aktionen wie Pässen, Steilpässen, Flanken und Schüs-

Getreu der Vorlage ist das gesamte Team mit voller Aufopferung dabei, alles zu geben, um den Sieg in die eigenen Taschen zu packen. Schmerz? Was ist das!

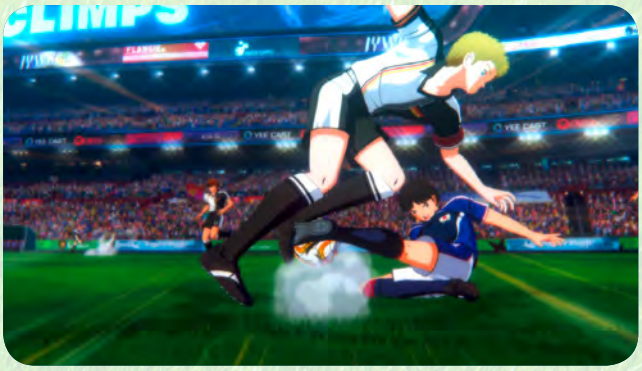


Der Strafraum wurde erfolgreich erreicht, die Energieanzeige ist noch gut gefüllt und der Spezial-Schuss aufgeladen? Die größte Hürde wartet noch: der Keeper.

sen. Hier hört es aber auch schon auf mit den Ähnlichkeiten. In Aktion spielt sich Captain Tsubasa: Rise of New Champions nämlich angenehm anders. Unsere (noch sehr frühe) Spielversion bot lediglich einen Versus-Modus mit zwei unterschiedlichen Teams: den „FC Nankatsu“, die ikonische Mannschaft von Protagonist Tsubasa, sowie das Team der „Toho Academy“, in der Hauptrivale Kojiro Hyuga als Stürmer auftritt. Wir durften mehrere Matches bestreiten, wodurch wir einen runden Gesamteindruck der Spielabläufe erhalten haben.

Kick it like Tsubasa!

Allen voran ist die Spielgeschwindigkeit auffällig hoch. Das Tempo ist stets rasant und überraschende Konter-Aktionen finden sich zuhauf. Der taktische Anspruch ist zwar gegeben, jedoch sehr minimalistisch. Durch das Steuerkreuz können wir zu jeder Zeit die Strategie zwischen Offensiv und Defensiv wechseln und die sogenannte V-Zone, welche die Moral der Mannschaft symbolisiert, lässt uns in Windeseile die Oberhand gewinnen. Wie? Die V-Zone lässt sich durch Aktionen wie das Überspielen von Gegnern oder das Erobern von Bällen steigern. Befinden wir uns in der V-Zone, dann erhöht sich für gewisse Zeit die Willens- und Kick-Anzeige unserer Teammitglieder. Die Willensanzeige wird benötigt, um simple Aktionen wie Sprinten oder diverse Spezialfertigkeiten auszuführen. Laden wir zum Beispiel eine Spezialattacke auf, unsere Anzeige befindet sich jedoch bereits im roten Bereich, dann können wir den geladenen Schuss schlicht nicht vollenden. Die zur Verfügung stehende Willenskraft clever einzusetzen entscheidet also meist über Sieg und Niederlage. Captain Tsubasa: Rise of New Champions ist eine deutlich „casualisierte“ Spielerfahrung im Bereich Sportspiele. Es soll zwar Freistöße, Ecken, taktische Züge und all den anderen Kram geben, den ein Fußballspiel so bieten soll, wirkliche Komplexität im Teamaufbau und Ähnlichem sollten Spieler aber nicht erwarten. Das steht dem Spielspaß aber keinesfalls im Weg. Der Fokus liegt klar auf den Spezialfähigkeiten der einzelnen Spieler. Rivale Hyuga setzt zum Beispiel auf seinen berühmten Tigerschuss, Tsubasa hingegen auf den „Top Spin“, bei dem es erst so scheint, als würde der Ball meilenweit übers Tor fliegen, nur um kurz davor doch noch in die richtige Flugbahn zu rutschen. Richtig gut gefällt die für Anime-Adaptionen typisch brachiale Inszenierung. Farbige „Kraft“-Effekte unterstreichen die unmenschliche Power unserer Spielfiguren und selbst bei der Ballabnahme erscheint ein goldenes Leuchten auf dem Bildschirm. Bleibt also zu sagen: Captain Tsubasa: Rise of New Champions macht richtig viel Laune und sollte sich ganz besonders auf der Switch sehr wohlfühlen. Bestätigt sind zudem ein Story- und ein Multiplayer-Modus, zu denen wir aber zum aktuellen Zeitpunkt keine weiteren Infos haben. Wie gut der Arcade-Dribbler am Ende abschneiden wird, entscheidet vor allem der Umfang. Wir sind aber schon vorsichtig optimistisch. **Maci Naeem Cheema**



Aktionen wie Grätschen, Dribblings oder Torschüsse verbrauchen Willenskraft. Der Schlüssel zum Sieg ist, diese stets im Auge zu behalten und clever zu managen.

Aus Lizenzgründen kann man zwar vermutlich nicht mit echten Spielern rechnen, wie in der Vorlage sollte es aber Charaktere wie „Karl-Heinz Schneider“ geben.

Die Oberfläche von Captain Tsubasa: Rise of New Champions erinnert an Genre-Größen wie FIFA und Pro Evolution Soccer.

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Yay! Arcade-Spaß, der sich ganz besonders mit Bier, Pizza & Freunden entfalten sollte.

Nach meiner Session bei Bandai Namco in Frankfurt wollte ich vor allem eins: bitte weiterspielen! Zwar war die vom Publisher zum Ausprobieren bereitgestellte Fassung noch sehr jung, sie hat aber schon mächtig Laune gemacht. Der vorlagengetreue Cel-Shading-Look sorgt bei mir als Fan der Serie für Ohrenwackeln, die „FIFA-Casualisierung“ empfange ich (als Fußball-Laie) mit Kusshand und ganz besonders der schnelle und brachiale Spielstil haben es mir ordentlich angetan. Ich bin durchaus gespannt, in welchem Umfang und mit wie viel Liebe die Geschichte von Captain Tsubasa und den tollen Fußballstars umgesetzt wird und mit welchen Ankündigungen rund um das Spiel wir noch so rechnen dürfen, viel mehr freue ich mich aber auf die vielen hitzigen Duelle mit Trantüten im Freundeskreis. Kurzum: Captain Tsubasa: Rise of New Champions macht schon jetzt viel Spaß und könnte eventuell sogar über die Fangemeinde hinaus mit arcadigem Fußballspaß überzeugen – selbst, wenn man kein absoluter Rasensportfanatiker ist. Und die Kombination der Erfolgskonsole Nintendo Switch mit der kultigen Anime-Serie passt einfach perfekt.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Bandai Namco
Entwickler:	Tamsoft

MEGA MAN ZERO ZX LEGACY COLLECTION

Eine Sammlung, sechs Spiele und somit viele, viele Stunden Spielzeit. Aber sind die enthaltenen Mega-Man-Abenteuer auch gut genug gealtert, um heutzutage noch einen Kauf zu rechtfertigen?

Capcom und Retro – das ist eine Kombination, die in den letzten Jahren oft zustande kam. Neben aufwendigen Remakes wie jenen von Resident Evil 2 und Resident Evil 3 haut das japanische Unternehmen auch mit großer Regelmäßigkeit Remasters und Sammlungen alter Software-Schinken raus. Im Falle vom Mega Man waren das in letzter Zeit unter anderem die Mega Man Legacy Collection 1 + 2 sowie die Mega Man X Anniversary Collection. Jetzt steht die nächste Sammlung der Serie an und die hört auf den Namen Mega Man Zero/ZX Legacy Collection. Da beschwere sich noch einmal jemand bezüglich fehlender Kreativität bei der Benennung! Bei vier der sechs erhältlichen Spiele – Mega Man Zero 1 bis 4 – handelt es sich um ehemalige Game-Boy-Advance-Titel, deren Plots viele, viele Jahre nach den Ereignissen der Mega-Man- und Mega-Man-X-Timeline angesiedelt sind und komplexe und sehr Anime-mäßige Geschichten erzählen; ebenso wie Mega Man ZX und Mega Man ZX Advent, die noch einmal ein paar hundert Jahre weiter in die Zukunft gehen. Bevor wir uns kurz den einzelnen Titeln widmen, ein paar grundsätzliche Infos. Die Sammlung ist schön gemacht, neben den Spielen finden sich Artwork-Galerien, Musiksammlungen und eine Art Bossrush-Modus mit im Paket. Zusätzlich zu den Pausemenüs der Spiele existiert ein eigenes, neues Menü, in dem man eine hinzugefügte zusätzliche Speicheroption verwalten, diverse Filter aktivieren und die hübschen Zeichnungen an den Rändern des Bildschirms tauschen kann. Außerdem verfügt jedes der sechs Spiele nun über einen optionalen leichten Modus. Das dürfte für manche Spieler ein Segen sein, denn alle Titel, vor allem die Zero-Spiele, machen keine Gefangenen! Prinzipiell sind alle Spiele gut gealtert, wenn auch manchmal die Schwierigkeit nicht durch ein ansprechend gestaltetes Gamedesign, sondern durch unfair platzierte Widersacher erzielt wird. Schön ist aber, dass man als Spieler ernst und nicht zu ausgiebig an der Hand genommen wird. So macht es viel mehr Spaß, etwa die Taktiken von Bossen zu durchschauen. Mehr Mühe hätten wir uns bezüglich der Standbilder in den Dialogsequenzen (mit Textboxen) gewünscht, denn da ist durch verschwimmende Farben und die geringe Auflösung manchmal kaum ersichtlich, was eigentlich zu sehen sein soll. Der Pixellook der Spiele selbst hingegen ist damals wie heute klasse.

Im Laufe der Spiele schalten wir allerlei verschiedene Waffen frei und können jeweils zwei davon auf einmal ausrüsten, bei den DS-Titeln auch mehr. (Mega Man Zero 2)

Die Qualität der Standbilder, mit denen die Geschichte vorangetrieben wird, hätte man für die Neuauflage gerne etwas in die Höhe schrauben können. (Mega Man Zero 3)

Mega Man Zero

In diesem 2002 erschienenen Spiel schlüpfen wir in die Rolle von Zero, der 100 Jahre nach der X-Timeline wiederbelebt wird und einen Massengenozid an Androiden verhindern muss. Von einer etwas verworrenen Oberweltkarte aus erkunden wir allerlei lineare Levels und erhalten nach und nach Zugriff auf unterschiedliche Waffen, von denen wir jeweils zwei auf einmal mitführen können. Die wenigen Tasten des GBA sind ein noch heute fortdauerndes Problem und führen zu einer nicht allzu intuitiven Controllerbelegung – hier hätte man, wie auch in allen anderen Spielen, etwas aggressiver anpassen sollen.

Mega Man Zero 2

Das Spiel setzt die Handlung des Erstlings fort, diesmal gibt es statt einer offenen Hubwelt aber nur ein kleines Gebiet, von dem aus wir zu den Levels gelangen. Spielerisch und bezüglich der Steuerung bleibt alles großteils beim Alten. Sogenannte Cyber-Elfen lassen uns wie schon im Vorgänger bestimmte Statuswerte und Parameter verändern, zusätzlich kann man nun wie zu alten Mega-Man-Zeiten die Fähigkeiten mancher Bosse übernehmen.

Mega Man Zero 3

Zero muss noch einmal seinen Heldenmut beweisen, in einem Abenteuer, welches noch weniger Veränderungen an der Grundstruktur der Reihe vornimmt als Teil 2 im Vergleich zu Teil 1, aber die gewohnte Qualität abliefert. Das Cyber-Elfen-System wurde noch einmal erweitert, wie in allen Spielen lassen sich nach dem Abspann jede Menge Extras wie New Game+, ein noch härterer Schwierigkeitsgrad und Minispiele freischalten.

Mega Man Zero 4

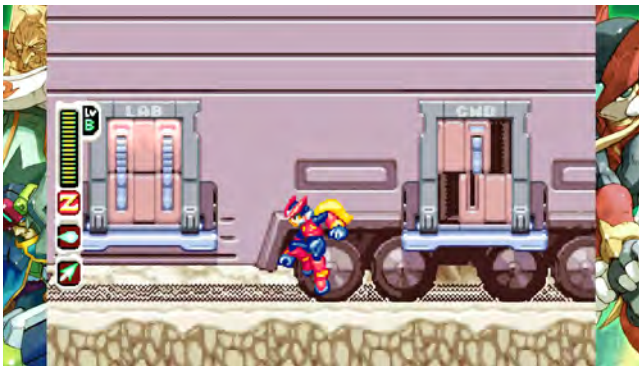
Einmal kehrt Zero noch zurück, um den Kampf um das Schicksal der Welt endgültig für die Seite der Guten zu entscheiden. Neu ist ein Wettersystem, welches den Schwierigkeitsgrad der Levels beeinflusst und versteckte Geheimausgänge offenbaren kann. Ansonsten wird das bekannte Gameplay-Muster geboten.

Mega Man ZX

Ein neuer Held, wahlweise männlich oder weiblich, eine neue Storyline rund um die Bedrohung durch die sogenannten Mavericks und die Rückkehr einer komplexeren Oberwelt: Das macht ZX aus, ebenso wie die Tatsache, dass die deutlich höhere Anzahl an Knöpfen des DS eine komfortablere Steuerung ermöglichen, auch in der Neuauflage. Der Touchscreen des DS wird rechts im Bild eingeblendet und seine Bedienung mit dem rechten Analogstick simuliert. Das klappt gut.

Mega Man ZX Advent

Das letzte Spiel im Sechserpack setzt nach den Ereignissen von ZX an und geht auch spielerisch den im Vorgänger etablierten Weg. Cool: Diesmal kann man sich in besiegte Bosse verwandeln! Durch ausgiebige Tutorials und andere Hilfen ist es das zugänglichste Spiel der Sammlung. Spielt man auf einem der hohen Schwierigkeitsgrade, erwartet einen aber eine ebenso große Herausforderung wie in den anderen fünf Abenteuern. **Lukas Schmid**



Im ersten Teil sowie in ZX und Adent erwarten uns relativ große Hubworlds, in den anderen Spielen deutlich kleinere, aber schön gemachte Oberwelten. (Mega Man Zero 4)

Bei Mega Man ZX und Mega Man Advent wird der untere DS-Bildschirm rechts eingeblendet und die Bedienung mit dem rechten Analogstick simuliert. (Mega Man ZX)

Grafisch gefielen die Titel einst durch ihren stimmigen Pixellook und sie können sich auch heute noch sehen lassen. (Mega Man Zero)

MEINUNG
Lukas Schmid

Der Zahn der Zeit hat an den Titeln genagt, Spaß machen sie aber trotzdem noch immer.

Ich mochte Mega Man schon immer, bin bisher aber vor allem mit den Spielen der Hauptreihe in Berührung gekommen. Die Zero- und ZX-Ableger für den Game Boy Advance und den Nintendo DS hatte ich zwar mitbekommen und in ein paar davon sogar reingespielt, allerdings nie sehr lange. Ich bin froh, auf der Switch nun die Chance zu bekommen, sie doch noch vollumfänglich zu erleben, ohne dafür meine Uralt-Handhelds entstauben zu müssen. Die Spiele machen nämlich auch heute noch viel Spaß, auch wenn einige Alterserscheinungen und sonstige Makel offensichtlich sind. So ist die Präsentation inklusive unansehnlicher Standbilder ziemlich lahm und die Positionierung von Feinden manchmal unfair, weil man in sie hineinspringt, ohne etwas dafür zu können. Auch die Steuerung ist durch Doppelbelegungen unnötig komplex, was aber auf die wenigen Tasten vor allem des GBA zurückzuführen ist. In Sachen Abwechslungsreichtum der Levels, Grafik und Musik können sich alle sechs Titel aber noch immer sehen lassen. Vor allem gefallen mir aber der knackige Schwierigkeitsgrad und die Tatsache, dass man etwa Bossstrategien nicht auf dem Sibertablett serviert bekommt. Keine Sorge, einen leichen Modus gibt es alternativ ja auch!

INFOS

Termin:	25. Februar 2020
Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Inti Creates

SPORTS STORY

Das Sternförmige muss ins Runde und das Spiel ist erst vorbei, wenn es angefangen hat – oder so ähnlich. Ausgeprägte Sportkenntnisse dürften für Sports Story aber zum Glück keine Grundvoraussetzung sein, um Spaß zu haben.

Woran denkt man als Erstes, wenn man die Spielbeschreibung „komplexes Rollenspiel mit frei erkundbarer Welt, Levelsystem und allerlei Quests“ hört? Nun, an Golf natürlich! Was, doch nicht? Nun, den Entwicklern des Indiestudios Sidebar Games scheint es so gegangen zu sein, als sie 2017 ihr Baby Golf Story präsentierten und noch im selben Jahr exklusiv für die Nintendo Switch veröffentlichten. In dem Spiel schlüpften wir in die Rolle eines Golfers, der in einer Mischung aus realer und Fantasywelt zu einer Größe in seiner Profession aufsteigen will. Dafür musste er wenig überraschend Golf spielen und zwar mittels eines Systems, wie man es aus anderen Titeln rund um die Sportart so ähnlich kennt. Wir wählten also Schlagstärke und -winkel aus, achteten auf Wind, Wetter und Terrain und versuchten, die kleine weiße Kugel im Loch am Grün zu versenken. Das war aber eben nur ein Part des Abenteuers, denn wenn wir nicht auf dem Platz standen, dann galt es, Nebenaufgaben zu erledigen, die acht verschiedenen und abwechslungsreichen Areale der Welt zu erkunden und aufzuleveln. Wir konnten nämlich unser Talent mit Putter, Eisen und Driver verbessern und uns natürlich auch neues Equipment zulegen. Die Idee des Spiels war ungewöhnlich, die Umsetzung aber so gut gelungen, dass sich schnell eine treue Fanschar darum bildete. Und nun steht eben der Nachfolger in den Startlöchern, der irgendwann im Laufe des aktuellen Jahres erscheinen soll. Anstatt auf Nummer sicher zu gehen und einfach das vorhandene Gameplay geringfügig zu erweitern, ist der Name Programm: Nicht nur Golf steht diesmal auf dem Trainingsplan, sondern eine ganze Fülle an Sportarten! Im ersten Trailer zu sehen ist neben der Rückkehr von Golf bereits Tennis, Fußball, Volleyball und Baseball. Zumindest fünf weitere Tätigkeiten dürften aber noch mit dabei sein, denn wir wissen bereits, dass wir uns im Laufe der Handlung in einer Art Zehnkampf werden beweisen müssen.

Der talentierte Mr. Golfer

Wie genau die verschiedenen Sportarten umgesetzt werden, ist noch offen, wir rechnen aber mit einer an „realistische“ Sportspiele angelehnten Umsetzung, ähnlich wie in Golf Story. Es ist zudem davon auszugehen, dass wir unsere verschiedenen Sportutensilien, wie im Erstling Golfschläger plus Ball, auch abseits des Platzes oder Rasens werden benutzen können, um etwa Rätsel zu lösen oder Nebenquests zu bestreiten. Im ersten Teil mussten wir etwa für NPCs punktgenaue Schüsse ausführen oder uns auch mal im Discgolf beweisen. Schön: Ganz offensichtlich werden sich die verschiedenen Sportarten auch miteinander

Der stimmige Pixellook des Erstlings kommt auch in der Fortsetzung zum Einsatz. Da wird es zur Freude, die (wahrscheinlich wieder) weitläufigen Gebiete zu erkunden.

Wenn schon Rollenspiel, dann richtig – also erwartet uns in Sports Story auch eine Monarchin, die mit entsprechendem Fitness-Spin über ihr Königreich herrscht.

In Golf Story ging es dem Namen zum Trotz nur peripher um Golf, stattdessen mussten daneben auch allerlei Aufgaben erfüllt werden. Das dürfte erneut so sein.

kombinieren lassen. Im Trailer sehen wir etwa, wie wir Golf am Tennisplatz spielen, Fußball über das Volleyballnetz hinweg – und Baseball mit einem Toaster als Ballersatz. Nun, warum auch nicht. Abseits aller Sportbegeisterung werden wir zudem wie im letzten Teil allerhand zu tun haben. So wissen wir etwa bereits, dass wir an Gewässern unsere Angel zücken und dem Fischfang frönen werden können. Außerdem werden wir uns an einer Tennisakademie einschreiben und dort zum ultimativen Sportler aufsteigen können – ob im Rahmen der Haupthandlung oder als Teil einer Nebenquest, ist noch nicht klar. Generell scheint es aber so, als wäre Tennis die wichtigste der neuen Sportarten. Soll es mal ganz was Anderes sein, dann erwarten uns Dungeons, die auf fröhliches Erforschen warten, etwa auf der Suche nach verborgenen Schätzen. Weiterhin werden wir uns im Rahmen diverser Minispiele beschäftigen können, Bildmaterial dazu wurde aber noch nicht gezeigt. Besonders spannend: Die Handlung wird uns auch in Kontakt mit der royalen Herrscherin der sportbegeisterten Spielwelt bringen. Was genau wir für sie machen müssen, wissen wir noch nicht. Sie teilt auf jeden Fall den Fitnessfetisch ihrer Untertanen, sodass sogar Sportembleme an den königlichen Gemäuern angebracht sind. Gespannt sind wir zudem schon, was es mit der Ankündigung auf sich hat, dass wir uns bei Feinden einschleichen werden können. Erwartet uns eine Art Stealthsystem?

Als Sportler muss man nicht nur auf dem Platz oder dem Rasen fit sein, sondern sich offenbar auch als Abenteurer beweisen, etwa im Inneren diverser Dungeons.

Die verschiedenen Areale scheinen dem bisher gezeigten Material nach sehr abwechslungsreich auszufallen. Das war schon im Vorgänger eine der Stärken.

Wunsch nach Anspruch

Was wir uns wünschen, ist ein etwas umfangreicheres XP- und Upgradesystem. Das funktionierte im Erstling, war aber sehr rudimentär umgesetzt. Aber auch, wenn hier nicht verbessert wird, sind wir zuversichtlich, dass Sports Story die Qualität und den Spaß des Vorgängers erneut wird einfangen können. **Lukas Schmid**

Die am prominentesten in der Fortsetzung vertretene neue Sportart scheint zumindest dem ersten Trailer nach Tennis zu sein.

MEINUNG
Lukas Schmid

Sports Story scheint die Erfolgsformel des ersten Teils konsequent fortzusetzen.

Eine verrückte Idee macht noch kein gutes Spiel. Wenn sie mit befriedigendem Gameplay kombiniert wird, dann kann das Ergebnis aber etwas Besonderes sein. Das war kürzlich bei Untitled Goose Game der Fall und davor eben bei Golf Story. Die Kombination aus Golf und Rollenspiel funktioniert nicht nur, sie fühlt sich sogar richtig natürlich an! Allerdings, mehr Abwechslung ist immer gut und dass die Fortsetzung nun das bewährte Konzept durch eine Vielzahl weiterer Sportarten ergänzt, fühlt sich wie eine logische Konsequenz an. Besonders spannend finde ich die im Trailer gezeigte Möglichkeit, die verschiedenen Betätigungen miteinander zu kombinieren und etwa über ein Tennisnetz hinweg Golfbälle hin und her zu schlagen oder mit dem Baseballschläger auf dem Fußballplatz auf Torjagd zu gehen. Aber auch abseits der verschiedenen Plätze scheint Sports Story sich nicht auf seinen Lorbeeren auszuruhen, sondern neue Elemente zu implementieren. Dungeons erforschen, Minispiele absolvieren und mehr – hier kommt der Rollenspielanteil des Abenteuers dem bisherigen Anschein nach gut zum Tragen. Ich freue mich auf jeden Fall auf das Abenteuer – für mein persönliches Interesse hoffe ich, dass auch Seilklettern Teil des Sportpakets ist.

INFOS

Termin:	2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Sidebar Games
Entwickler:	Sidebar Games

Wer schon immer mal nervige Taucher verspeisen wollte, ist bei Maneater genau richtig. Moment, das hört sich falsch an. Bitte keine Menschen essen, Kinder!

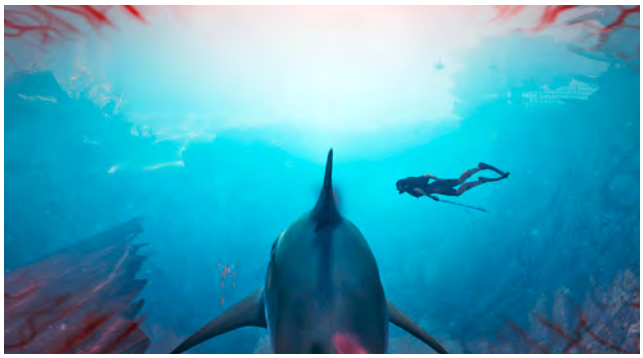
MANEATER

Menschen zu essen ist nicht nur in Rotenburg angesagt, bald dürfen wir das auch selbst. Virtuell! Als Hai!! Das hier ist ein Witz!!! (Twitter-Shitstorm nicht notwendig)

Stellt euch mal vor, ihr seid ein ungeborenes Bullenhaimädchen, werdet von einem fiesen (und höchstwahrscheinlich streng riechenden) Hinterwäldler namens Scaly Pete aus dem Leib eurer Mutter geschnitten und zum Sterben zurückgelassen. Euer Ziel ist dann ja wohl klar: Überleben, groß und stark werden und anschließend Scaly Pete zerbeißen. Das hier ist allerdings keine Spinnerei von uns, sondern der Story-Aufhänger für das kommende Action-RPG Maneater von Tripwire Interactive. Die Prämisse klingt zwar recht düster, doch seid unbesorgt. Die Entwickler von Blindside Interactive nehmen die Hai-Rache-Story nicht ernster als sie sollten. Stattdessen gibt es jede Menge Quatsch, Chaos und Zerstörung.

Hai gegen Heiopei

Den eher lustigen Ansatz des Open-World-Abenteuers bemerkt man auch direkt an der Präsentation, denn euer Weg vom Baby-Hai zum Schrecken der Meere wird als Teil der Reality-Show Sharkhunters vs. Maneaters präsentiert. Selbst abgefahrene Aktionen werden ganz trocken im Doku-Stil von Sprecher Chris Parnell (Cyril Figgis aus Archer) kommentiert – selbst wenn ihr die Opfer in eurem Haimaul dazu nutzt, um sie als Projektile auf Gegner zu spucken. Das ist zwar lustig, allerdings solltet ihr die zahlreichen verschiedenen Fische, Schildkröten und Menschen lieber verspeisen, da ihr so eure Gesundheit wieder auffüllt und genügend Fresschen auch dafür sorgt, dass euer Hai größer und stärker wird. Wer die Augen offen hält, kann zudem besonders nahrhafte Mahlzeiten entdecken, durch die neue Skills freigeschaltet oder vorhandene Fähigkeiten verstärkt werden. So soll es beispielsweise möglich sein, die Zeit, die man als Hai an Land verbringen kann,



Als Hai ist es euer Ziel, so groß und stark wie möglich zu werden. Dafür fresst ihr allerhand Fische. Menschen sind allerdings besonders nahrhaft.

Euer Erzfeind ist der schleimige Redneck Scaly Pete, der eure Mutter umbrachte und eine Reality Show über das Töten von Tieren moderiert. Was für ein Ekel!

zu erhöhen, um den Strand entspannter leer zu fressen. Dies soll aber auch vom Tag-Nacht-Zyklus abhängig sein. So kommen bei Nacht zwar andere Fische und sonstige Tierchen aus ihren Verstecken, aber am Strand finden sich dann höchstens ein paar betrunkene Jugendliche. Doch zurück zu den zusätzlichen Fähigkeiten und Boni: Es lassen sich sogar bestimmte Rüstungen freischalten, anlegen und kombinieren. So gibt es beispielsweise eine Knochen-Rüstung, die vor Schaden schützt und eine Rüstung, die Elektroschocks abgibt. Kombiniert ihr diese, ist euer Hai immer noch geschützt, kann aber mit der Schwanzflosse auch noch ziemlich elektrisierend sein, wenn er angegriffen wird.

Neben weiteren Raubtieren soll es auch sieben optionale Bossgegner geben, die ihr aufspüren könnt.

Shark Souls

Insgesamt wird es in Maneater sieben Gebiete geben, die sich nicht nur optisch unterscheiden sollen, sondern in denen natürlich auch verschiedene Nahrungsquellen und Feinde vorkommen. Unter anderem schwimmt ihr durch verdreckte Gewässer nah an einer Großstadt, durch Sümpfe, durch die Tiefen des Ozeans, aber auch an einem Strand-Resort vorbei, wo die Schönen, Reichen und besonders Leckeren sich aufhalten. Wer jedoch viele Menschen verspeist, ruft schon bald Jäger auf den Plan. Wie in GTA erhöht sich quasi euer Fahndungslevel. Schwimmt ihr einfach weg, werden die Jäger auch weiterhin das Gewässer bewachen, bekämpft ihr sie jedoch, steigt euer Ruf als Herrscher der Meere und ihr erhaltet besondere Belohnungen. Doch nicht nur schwer bewaffnete Fleischsäcke stellen sich euch in den Weg. In jedem der sieben Gebiete gibt es einen optionalen Boss. Unter anderem tretet ihr gegen einen großen weißen Hai an oder gegen ein riesiges Krokodil. Auch ein wahnsinniger Albino-Pottwal, an dessen Schwanzflosse ein Anker hängt, mit dem er euch attackiert, wurde bereits bestätigt. Die Entwickler sagen, dass man stets abwägen sollte, ob man bereits stark genug ist, sich mit diesen Bestien zu messen. Deshalb sollte man auch gut aufpassen, denn die Bosse halten sich zwar versteckt, doch wenn man ihnen das Futter wegfrisst, kommen sie hervor und greifen an. Die Kämpfe gegen die Bossgegner sollen laut Entwicklern fordernd und taktisch sein. Nach einem Sieg erhalte man jedoch richtig große Belohnungen und besondere Evolutionspunkte, mit denen sich der Hai weiterentwickeln lässt. Bislang zeigte man jedoch nur Kämpfe gegen menschliche Gegner, die aber auch verdammt lustig aussehen. So springt man beispielsweise meterhoch aus dem Wasser, macht mehrere Saltos und schnappt sich bei der Landung einen Jäger vom Jet-Ski. Oder man schwimmt unter ein Boot, nur um dann hochzuschnellen und mitten durchzubrechen. So lustig das aussieht und so vielversprechend die Aussagen der Entwickler auch klingen, bei einigen Dingen sind wir noch ein wenig skeptisch. So gibt es bislang keinerlei Aussagen zum allgemeinen Questdesign und grafisch sieht Maneater nett aus, kann mit anderen aktuellen Titeln aber nicht mithalten. **Christian Dörre**

In den verschiedenen Gewässern soll es viel Abwechslung und auch jede Menge zu entdecken geben. Wir sind uns ziemlich sicher, dass in diesem Schiffswrack eine nette Belohnung versteckt ist.

MEINUNG
Christian Dörre

Albern und blutig – Maneater ist weit oben auf meiner Most-Wanted-Liste.

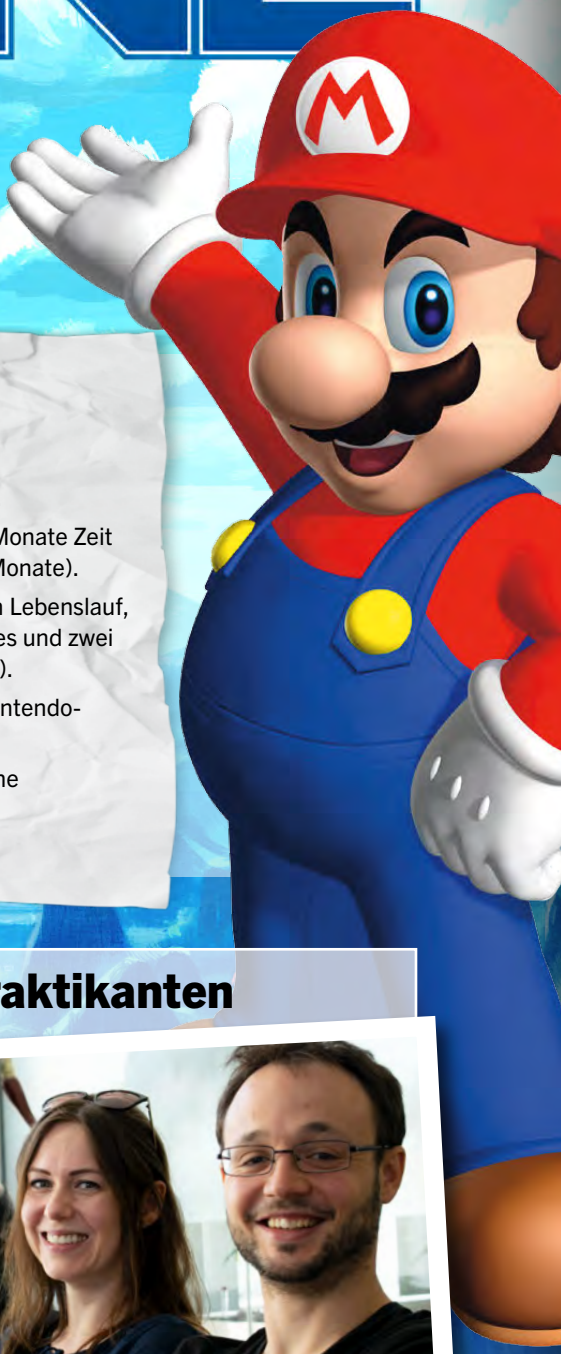
Ich hoffe wirklich sehr, dass sich die Entwickler ein gutes Questdesign einfallen lassen, denn es wäre zu schade, wenn man einfach nur rumschwimmen und fressen könnte. Da wäre nach einer halben Stunde dann wohl die Luft raus. Allerdings bin ich optimistisch, dass Maneater kein Langweiler wird, denn die bisher veröffentlichten Infos und das gezeigte Gameplay-Material lassen eher vermuten, dass Tripwire und Blindside hier wunderbar kreativen Quatsch abliefern, der tatsächlich Spaß macht. Die Kämpfe wirken richtig cool, die Gebiete sind abwechslungsreich gestaltet und angeblich soll es allerhand Geheimnisse zu entdecken geben. Auch die Präsentation mit dem Erzähler macht einen guten Eindruck. Besonders freue ich mich aber auf die Kämpfe gegen die sieben Monster des Meeres. Ich glaube, Maneater wird doof, aber spaßig.

INFOS

Termin:	22. Mai 2020
Genre:	Action-RPG
Hersteller:	Tripwire Interactive
Entwickler:	Tripwire/Blindside Interactive

WERDE PRAKTIKANT BEI DER N-ZONE

Als Praktikant bei der N-ZONE schnupperst du in den Redakteursjob hinein, schreibst Artikel, erstellst Videos und zockst die neuesten Spiele. Für 2020 haben wir Praktikumsplätze zu vergeben!



DAS ERWARTET DICH BEIM PRAKTIKUM:

- Enge Zusammenarbeit mit den N-ZONE-Redakteuren
- Vielfältige redaktionelle Tätigkeiten
- Eigenständiges Verfassen von Artikeln nach Anleitung für Magazin und Website
- Erstellen von Videoaufnahmen und Screenshots
- Die neuesten Games auf aktuellen Nintendo-Konsolen spielen

CHECKLISTE FÜR DEINE BEWERBUNG:

- ❑ Du bist mindestens 18 Jahre alt.
- ❑ Du hast für das Praktikum drei Monate Zeit (Pflichtpraktikum bis zu sechs Monate).
- ❑ Deine Bewerbung umfasst einen Lebenslauf, eine Kopie des letzten Zeugnisses und zwei Probeartikel (Vorschau und Test).
- ❑ Du fühlst dich in der Welt von Nintendo-Konsolen zu Hause.
- ❑ Dein Schreibstil ist originell, deine Rechtschreibung sicher.

Das N-ZONE-Team – alles ehemalige Praktikanten

Karrierestart mit einem Praktikum bei der N-ZONE

Egal ob Johannes, Lukas oder N-ZONE-Chefin Katharina – alle Kernmitglieder des aktuellen N-ZONE-Redaktionsteams haben einst als Praktikanten bei uns im Verlag begonnen und sind auf diese Weise in die Branche eingestiegen. Wenn auch du erste Erfahrungen sammeln willst und einen Fuß in die schreibende Zunft setzen möchtest, dann bewirb dich doch bei uns für ein Praktikum!

DEINE BEWERBUNG RICHTEST DU BITTE AN:

bewerbungen@computec.de

Oder per Post an:
Computec Media GmbH • Stichwort: Bewerbung
Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Straße 83 • 90762 Fürth

Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über die wichtigsten Neuerscheinungen für Nintendo Switch. Stand der Liste: 05. Februar 2020.

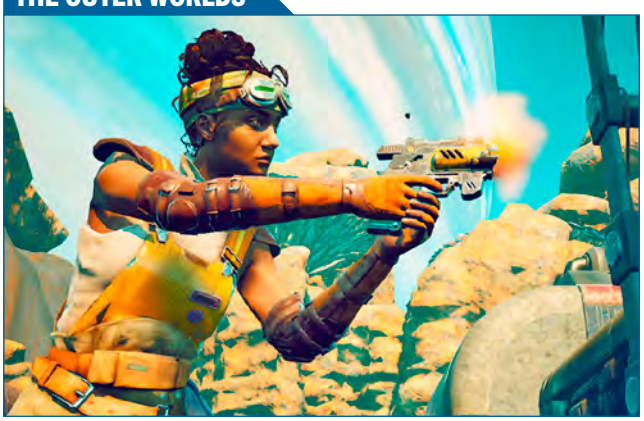
Nintendo Switch

TITEL	GENRE	TERMIN
Release-Datum		
Darksiders Genesis	Rollenspiel	14. Februar 2020
Snack World: Die Schatzjagd – Gold	Rollenspiel	14. Februar 2020
Warriors Orochi 4 Ultimate	Action	14. Februar 2020
Devil May Cry 3 Special Edition	Action	20. Februar 2020
Psikyo Shooting Star Bravo	Shooter	21. Februar 2020
Under Night In-Birth Exe:Late	Action	21. Februar 2020
Conan Chop Chop	Action	25. Februar 2020
Infliction	Adventure	25. Februar 2020
Mega Man Zero/ZX Legacy Collection	Action	25. Februar 2020
Samurai Shodown	Kampfspiel	25. Februar 2020
Two Point Hospital	Simulation	25. Februar 2020
Metro: Last Light Redux	Action	28. Februar 2020
Metro 2033 Redux	Action	28. Februar 2020
Rune Factory 4 Special	Rollenspiel	28. Februar 2020
Pokémon Mystery Dungeon: Retterteam DX	Rollenspiel	06. März 2020
The Outer Worlds	Rollenspiel	06. März 2020
Langrisser 1 & 2	Rollenspiel	10. März 2020
Overpass	Rennspiel	12. März 2020
My Hero One's Justice 2	Kampfspiel	13. März 2020
R.B.I. Baseball 20	Sportspiel	16. März 2020
Fairy Tail	Adventure	19. März 2020
Doom 64	Shooter	20. März 2020
La-Mulana 1 & 2: Hidden Treasures Edition	Adventure	20. März 2020
Animal Crossing: New Horizons	Simulation	20. März 2020
Gigantosaurus Das Spiel	Adventure	27. März 2020
One Piece: Pirate Warriors 4	Action-Adventure	27. März 2020
Railway Empire	Simulation	27. März 2020
Aeolis Tournament	Sportspiel	03. April 2020
Trials of Mana	Rollenspiel	24. April 2020
Maneater	Action	22. Mai 2020
SuperMash	Adventure	Mai 2020
Release-Zeitraum		
Descenders	Sportspiel	Frühjahr 2020
Dreamscaper	Action	Frühjahr 2020
Helheim Hassle	Adventure	Frühjahr 2020
Minecraft Dungeons	Adventure	Frühjahr 2020
MO:Astray	Action	Frühjahr 2020
Murder by Numbers	Adventure	Frühjahr 2020
Ninjala	Action	Frühjahr 2020
Shantae and the Seven Sirens	Jump&Run	Frühjahr 2020

Nintendo Switch Fortsetzung

TITEL	GENRE	TERMIN
Vampire: The Masquerade – C.o. New York	Adventure	Frühjahr 2020
Zombie Army Trilogy	Action	Frühjahr 2020
Bake 'n Switch	Action	Sommer 2020
Final Fantasy Crystal Chronicles Remastered	Rollenspiel	Sommer 2020
Axiom Verge 2	Adventure	Herbst 2020
Chains of Fury	Action	Herbst 2020
Release-Jahr		
Battle Brothers	Rollenspiel	2020
Boyfriend Dungeon	Action	2020
Bravely Default 2	Rollenspiel	2020
Captain Tsubasa: Rise of New Champions	Sportspiel	2020
Death Come True	Adventure	2020
Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise	Adventure	2020
Doom Eternal	Shooter	2020
Gods & Monsters	Action-Adventure	2020
Hellfront: Honeymoon	Action	2020
Itta	Adventure	2020
Kingpin Reloaded	Shooter	2020
No More Heroes 3	Action	2020
RPG Maker MV	Rollenspiel/Simulation	2020
SkateBird	Sportspiel	2020
Slayin 2	Rollenspiel	2020
Spongebob Schwammkopf: S.u.B.B. – Reh.	Jump & Run	2020
Sports Story	Adventure/Sportspiel	2020
Streets of Rage 4	Kampfspiel	2020
The Elder Scrolls: Blades	Rollenspiel	2020
The Survivalists	Adventure	2020
What the Golf?	Adventure	2020
Xenoblade Chronicles: Definitive Edition	Rollenspiel	2020
XIII	Action	2020
Ohne konkretes Release-Zeitfenster		
Bayonetta 3	Action	Nicht bekannt
Meisterdetektiv Pikachu	Adventure	Nicht bekannt
Metroid Prime 4	Action	Nicht bekannt
Overwatch 2	Action	Nicht bekannt
Rogue Company	Shooter	Nicht bekannt
Rune Factory 5	Rollenspiel	Nicht bekannt
Solomon Program	Action	Nicht bekannt
The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2	Action-Adventure	Nicht bekannt
Yo-kai Watch	Rollenspiel	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 4	Rollenspiel	Nicht bekannt

THE OUTER WORLDS



AXIOM VERGE 2

DAS TEAM

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

KATHARINA PACHE (32, Redaktionsleiterin)

Spielt gerade: Zoo Tycoon, Tokyo Mirage Sessions FE Encore, The Binding of Isaac, Shovel Knight: King of Cards

Sieht gerade: Nebenher allen möglichen Mist auf Netflix

Liest gerade: Die lebende Tote von Olivier Vatine, Western Touch von Robin Vehrs

Und sonst: Freue ich mich, dass noch jemand in der Redaktion die Marx Brothers mag und dass ich bislang noch nicht krank geworden bin, obwohl die Grippe rumgeht. Schöne Sache.

LUKAS SCHMID (31, Redakteur)

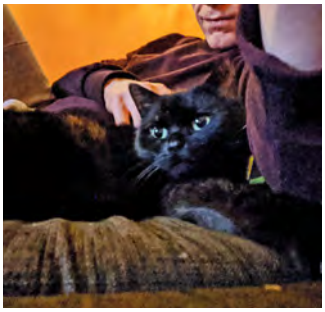
Spielt gerade: Bioshock

Sieht gerade: Endlich wieder Netflix!

Liest gerade: Zu wenig

Und sonst: Mir tut seit mehreren Wochen die Schulter weh, was ganz schön nervig ist, wenn man sich am Rücken kratzen will. Da merkt man erst, wie oft man das eigentlich macht! Außerdem stört es beim Klettern und danach tut es gleich noch mehr weh. Motzmotzmotz! Immerhin habe ich endlich den Farewell-DLC von Celeste abgeschlossen – ausgenommen der Mondbeere ...

JOHANNES GEHRLING (28, Redakteur)



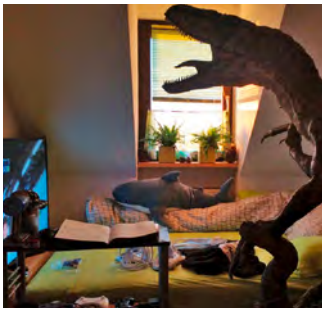
Spielt gerade: Fortnite, Super Metroid

Sieht gerade: Two and a half men

Isst gerade: Mandarinen ... lecker!

Und sonst: Dieses Jahr konnte bereits der Januar mit den ersten Frühlingstagen aufwarten, bis zu 15 Grad hatten wir in Nürnberg. Wahnsinn! Das habe ich natürlich gleich für ausgiebige Spaziergänge und die ersten Fahrradtouren des Jahres genutzt. Jetzt freue ich mich umso mehr auf den richtigen Frühling und auch Sommer. Da sieht die Welt doch ganz anders aus.

BENJAMIN KEGEL (36, freier Mitarbeiter)



Spielt gerade: Armello (Switch und PC), Stellaris (PC), Super Metroid (SNES)

Sieht gerade: Endlich wieder den Hausraptor! Nachdem das Wohnzimmer neu aufgebaut wird, macht sich jetzt mein lebensgroßer Deinonychus breit.

Und sonst: Ich bin zurück an der Uni und habe heute meine Diplomarbeit im Prüfungsamt abgeliefert. Bin froh, dass der Mist vorbei ist! Drückt mir die Daumen, jetzt geht's ins Finale! Die Abschlussarbeiten sind im Juni..

MATTHIAS SCHÖFFEL (alt, Layouter)

Hört gerade: Gil Scott-Heron – We're New Again (A Reimagining By Makaya McCraven), Miles Davis – Nefertiti, The Pop Group – Citizen Zombie, Sugarfoot – In the Clearing, Swans – Leaving Meaning

Sieht gerade: Wieder mal einen Marx-Brothers-Film nach dem anderen. Bei den Musical-Einlagen wird vorgespult, es sei denn, Groucho singt oder Virginia O'Brien.

Liest gerade: Marlon James – Schwarzer Leopard, roter Wolf

Und sonst: Winterzeit ist Kuchenzeit

CHRISTIAN DÖRRE (32, Redakteur)

Spielt gerade: The Witcher 3, OlliOlli, PES 2020 (PS4), Gears 5 (Xbox One)

Sieht gerade: Child's Play (Remake), Fright Night (Original), Archer, alles von Dave Chappelle

Hört gerade: The Suicide Machines

Und sonst: Wieder ein Jahr älter und verbitterter. Alle sind krank und draußen ist alles grau, das ist alles nur mit guten Filmen, einer fluffigen Decke und ganz viel heißem Kakao zu ertragen. Der Frühling kann nicht schnell genug kommen.

SASCHA LOHMÜLLER (38, Redakteur)

Spielt gerade: World of Warcraft (PC), Madden NFL 20, Borderlands 3 (PS4)

Sieht gerade: Star Trek: Picard ... bin noch unschlüssig, ob ich es mag

Liest gerade: The Dirt: Confessions of the World's Most Notorious Rock Band

Und sonst: Mit Napalm Death wird Anfang Februar das Konzertjahr eingeleitet, mal schauen, wen ich 2020 so alles unterkriege. Außerdem: Blödes Jahr in den NFL-Playoffs, nächstes Jahr bitte die Saints im Super Bowl. Oder die Vikings.

MACI NAEEM CHEEMA (27, Volontär)

Spielt gerade: Through the Darkest of Times, Dreams, The Suicide of Rachel Foster & Kentucky Route Zero

Sieht gerade: Immer noch die wundervolle Tanzszene von Little Women vorm inneren Auge. Hach, einfach richtig schön.

Liest: Annihilation von Jeff VanderMeer

Und sonst: Schieße ich mal komplett ins Blaue und empfehle einfach unterschiedlichen Kram: Anima auf Netflix, Fleabag auf Prime, die Band Dead Ghosts und Alnatura Kalamon Oliven. Gern geschehen.

MEINUNGSMACHE

	Lukas Schmid	Felix Schütz	Katharina Pache	Johannes Gehrling
TOP-TITEL	Oddworld: Stranger's Wrath HD	Shovel Knight: King of Cards	Shovel Knight: King of Cards	-
FLOP-TITEL	-	Tokyo Mirage Sessions FE E	AO Tennis 2	-

Tokyo Mirage Sessions FE Encore

Pfff, ich weiß nicht. Mit Blick auf das brillante Persona 5 (leider nicht für Switch erhältlich) ist das atmosphärisch deutlich und spielerisch auch weniger ansprechende Tokyo Mirage Session einfach zweite Wahl. Auf der Nintendo-Konsole greife ich dann vorher lieber zu Fire Emblem: Three Houses. ✗

Uff, allein der Titel. Was soll das sein!? Moment bitte … [öffnet ein Browserfenster] So, hab's nachgeschaut. Ach du liebe Zeit! Knallbuntes Tokio, Popstars, Musikeinlagen … an dieser Stelle ein aufrichtiger Dank an die Chefredaktion, die solche Spiele bislang immer von mir ferngehalten hat. ✗

Auf der Switch muss man ja auf das geniale Persona 5 verzichten (portiert das doch endlich mal, Mensch), aber selbst, wenn es verfügbar wäre, sollte man Tokyo Mirage Sessions als Genrefan nicht ignorieren. Ich war positiv überrascht und trotz der merkwürdigen Thematik angetan. ✓

Auf dem Papier klingt Tokyo Mirage Sessions FE Encore erst mal so abgefahren, dass es mein Interesse weckt. Hübsch anzuschauen ist das Game auch. Spielerisch aber dann doch eher nicht mein Fall. Tokyo Mirage Sessions FE Encore ist eines der Spiele, bei denen ich lieber zuschaue. ✗

Shovel Knight: King of Cards

Wahnsinn, wie sehr sich Shovel Knight seit dem Ursprungsspiel weiterentwickelt hat! War es damals schon verdammt gut, so fügten die neuen Spielfiguren nach und nach zahlreiche Finessen hinzu. So auch der King Knight, dessen Karten-Spielmechaniken mir echt gut gefallen! ✓

Das allererste Shovel Knight habe ich damals via Kickstarter unterstützt und auch getestet. Was war das für ein Spaß! Freut mich daher sehr, dass die Reihe mittlerweile so kräftig gewachsen ist und dabei nie an Qualität eingebüßt hat. Aber langsam darf es auch mal wieder was Neues sein. ✓

Das Bewegungsmuster hat mich sofort an Wario erinnert, dementsprechend war ich gleich verliebt in King Knight, der so wundervoll arrogant, weltfremd und doof ist, dass es einfach nur Freude macht. Herausragende Platformer-Action, das Kartenspiel ist gewöhnungsbedürftig. ✓

Shovel Knight: Specter of Torment war das erste Spiel, das ich auf der Switch im März 2017 gespielt habe – ein grandioser Titel! Auf die neue Kampagne King of Cards habe ich mich daher schon lange gefreut und was soll ich sagen? Auch sie ist wieder ganz großartig geworden! ✓

Snack World: Die Schatzjagd - Gold

Level-5-Abenteuer gehen für mich fast immer, wenn es sich nicht gerade um Inazuma Eleven handelt – und das mag ich auch nur deswegen nicht, weil mich Fußball halt so überhaupt nicht reizt. Snack World erinnert mich an Fantasy Life vom 3DS, welches ich sehr mochte. Eine super Sache! ✓

Okay, also der japanische Stil bewegt sich für mich schon ziemlich hart an der Grenze. Aber: Es ist ein Action-Rollenspiel und macht zumindest auf den ersten Blick einen netten Eindruck. Und wer weiß – vielleicht kann ich das ja irgendwann mal mit meinen beiden Kindern spielen. ✓

Ist mir doch etwas zu ausgelutscht, was das Spielprinzip betrifft. Der Humor macht das ein wenig wett, aber die altbackene Optik zieht das Erlebnis dann gleich wieder runter. Wenn man auf das Genre steht, sicher eine Wahl, die in Ordnung geht, aber ich lasse das lieber links liegen. ✗

Ein neues Action-Rollenspiel von den Machern von Yokai Watch? Das klingt doch direkt spannend. Wie sich bei näherer Betrachtung herausstellt, ist Snack World: Die Schatzjagd – Gold (was für ein Titel!) ein wirklich schöner Genre-Vertreter. Kann man sich ruhig mal anschauen. ✓

Oddworld: Stranger's Wrath HD

Die Originalversion von Stranger's Wrath habe ich auf der ersten Xbox rauf und runter gespielt. Ein bisschen hatte ich die Sorge, dass sein Alter (15 Jahre) dem Titel zu sehr zugesetzt haben könnte – unbegründet. Der extrem kreative Shooter macht noch immer so viel Laune wie damals. Ich freu mich! ✓

Wenn sie Oddworld: Stranger's Wrath jetzt noch für Kaffeemaschine und Toaster umsetzen, dürften sie so ziemlich alle Geräte abgedeckt haben. Aber sei's drum: Der Action-Klassiker macht immer noch Spaß, auch wenn man ihm sein Alter mittlerweile deutlich anmerkt. ✓

Von Oddworld gibt es viel zu wenige Spiele. Ach, nein, ich nehme das lieber zurück – wenn es mehr gäbe, wären sie wahrscheinlich nicht alle gelungen. Oddworld: Stranger's Wrath HD macht auch heute noch eine ordentliche Figur und wurde schön auf Nintendo Switch umgesetzt. ✓

Oddworld ist eine interessantes Spielereihe. Ich kenne die Games schon ewig und bin schon immer neugierig, da mir die düstere Spielwelt und der merkwürdige Protagonist gut gefallen. Gespielt habe ich aber noch nie einen Teil. Da kommt diese Neuauflage genau richtig. ✓

AO Tennis 2

Ja ne, nein danke. Ich mag Tennisspiele eigentlich recht gerne, aber AO Tennis 2, obwohl deutlich besser als der Vorgänger, ist immer noch höchstens dritte Wahl. Wo bleiben ein neues Virtua Tennis und ein neues Top Spin? So lange bleibe ich auf Switch lieber beim viel besseren Mario Tennis Aces. ✗

Nein, tut mir leid. Tennis als Sport finde ich zwar grundsätzlich okay, aber lieber würde ich eine Stunde lang Staub wischen (sollte ich auch wirklich mal wieder machen), als freiwillig ein Tennis-Videospiel zu spielen. Auch wenn ich zugeben muss, dass ich die Optik ziemlich gut finde. ✗

Tennis- und Sportspiele im Allgemeinen (auch wenn Mario die Hauptrolle innehat) interessieren mich so gut wie gar nicht, deshalb überlasse ich AO Tennis 2 mit gutem Gewissen den Sportfreunden in der Redaktion. Anscheinend stehe ich damit auch nicht gerade alleine da. ✗

Mit Mario Tennis Aces gibt es auf der Switch schon ein gutes Tennisspiel, das ich (nach meinem Test) nie wieder angerührt habe. AO Tennis 2 sieht zwar gut gemacht aus, aber Sportspiele sind einfach grundsätzlich nicht mein Fall und Tennisspiele sogar noch mal besonders wenig. ✗

Spiel es noch einmal! Das Popmusik-JRPG erscheint als Remix mit gelungenen Änderungen für die Switch. Reicht das für eine Top-Platzierung in den Wertungscharts?

Keine Spur von Persona 5 auf der Switch, aber ab sofort gibt es eine beinahe gleichwertige Alternative: Tokyo Mirage Sessions FE Encore ist der erweiterte Port eines Crossovers zwischen den Serien Fire Emblem und Shin Megami Tensei, der ursprünglich im Sommer 2016 für die Wii U erschien. Das Rollenspiel war kein Erfolg, aber das lag nicht nur am Nischengenre, sondern natürlich auch daran, dass sich die Wii U nicht sonderlich gut verkauft hat. Die Switch soll es nun richten und wir arbeiten abermals an unserer Karriere als Pop-Idol.

Die Session beginnt

Tokyo Mirage Sessions spielt im Japan der Gegenwart und richtet thematisch das Augenmerk auf ein Phänomen, das man so nur aus dem asiatischen Raum kennt: das Idol-Business. Held Itsuki wird gemeinsam mit seiner Kindheitsfreundin Tsubasa Klient einer Popsternchen-Agentur. Allerdings kümmert man sich dort nicht nur um die Vermarktung von Bühnentalenten, Fortuna Entertainment bildet sogenannte Mirage Master aus. Darunter versteht man Personen, die mithilfe von gutartigen Mirage-Wesen gegen böse Mirage-Wesen kämpfen – das funktioniert also sehr ähnlich wie die Mechanik mit den Personas in der gleichnamigen Spielereihe. Auch in anderen Aspekten fallen die Gemeinsamkeiten auf, ihr erkundet mit einer dreiköpfigen Party (im Laufe des etwa 55-stündigen Abenteuers kommen neue Mitglieder eurer „Band“ dazu) Dungeons, die alle mit Aspekten des Showbusiness zu tun haben. Gekämpft wird rundenbasiert und der Clou an den Auseinandersetzungen sind die sogenannten Sessions. Alle Figuren haben genreübliche Stärken und Schwächen; wenn ihr eine Achillesferse des Feindes erwischt, dürfen eure restlichen

Wie in Persona könnt ihr Teile der Megametropole Tokio erforschen. Als angehender Popstar ist das Vergnügungsviertel Shibuya für euch ein wichtiger Anlaufpunkt.

Wer schlau kämpft, hat Vorteile. Wenn ihr mit einem Skill die Schwachstelle eures Feindes trefft, dürfen eure Teammitglieder gleich auch noch einen Hieb landen.

In einem Dreier-Team stellt ihr euch grotesken Monstern. Das Spiel erinnert stark an die erfolgreiche Persona-Reihe.

Partymitglieder quasi kostenlos auch noch mal mit draufhauen. Durch geschicktes Kombinieren und das Nutzen der Schwachstellen kann man sehr befriedigende Kettenreaktionen hervorrufen! Die Gegner können allerdings auch Sessions abhalten, also Vorsicht. Der Schwierigkeitsgrad ist recht verzeihend und erfordert weniger Grinding als in anderen JRPGs. Eine der Neuerungen im Vergleich zur Fassung auf der Wii U ist die Möglichkeit, Sessions schneller abzuspielen. Eine willkommene Zeitersparnis!

Kostüme, aber nicht alle

Und was ist sonst anders im Vergleich zu der ursprünglichen Version? Alle DLC-Inhalte, die für das Wii-U-Spiel (in Europa) veröffentlicht wurden, sind bei FE Encore von Anfang an mit dabei, es gibt einen neuen Dungeon, NPCs haben größere Rollen bekommen und dürfen im Kampf mitmischen, es gibt frische Nebenmissionen und natürlich Kostüme. Auf die freizügigen Badeanzug-Outfits müssen wir Europäer allerdings verzichten, die bekommt man nur in Japan. Auch die europäische Ausgabe für Switch basiert nämlich auf der zensierten Version. Im Klartext bedeutet das: Ein spezieller Dungeon wurde entschärft, genau wie diverse Kostüme, und das Alter der Figuren wurde nach oben korrigiert. Spielerisch hat das keine Auswirkungen, aber Puristen dürfte die Entscheidung dennoch missfallen.

Wer sich von Tokyo Mirage Sessions vor allem Fire-Emblem-Flair erwartet, der sollte gewarnt sein: Mit der Taktik-Rollenspielreihe hat das Crossover wenig zu tun, abgesehen vom Auftritt diverser Charaktere. Es gibt weder Dating-Optionen noch ein entsprechendes Kampfsystem. Viel mehr Ähnlichkeit hat der Titel mit der bereits erwähnten Persona-Serie, was auch nicht weiter verwundert, ist diese doch wiederum ein Spin-off von Shin Megami Tensei, die andere Hälfte, aus der Tokyo Mirage Sessions besteht. Kompliziert! Wichtig ist aber nur, dass ihr keine Vorkenntnisse benötigt, um in das Switch-Abenteuer einzutauchen. Nur das Erlernen der Namen der diversen Zauber (Agi, Bufu und so weiter) wird erfahrungsgemäß eine Weile dauern. Eine Vorliebe für die typisch japanische Inszenierung sollte bei euch außerdem unbedingt bestehen.

Abschließend zum Thema Technik: Die Ladezeiten auf der Switch sind kürzer und da ihr auf den zweiten Bildschirm der Wii U verzichten müsst, ruft ihr Textnachrichten einfach mit dem Plusknopf auf. Mit der farbenfrohen Optik und den hübschen Designs macht das Spiel rundum eine gute Figur! **Katharina Pache**

MEINUNG
Katharina Pache

Außergewöhnliches Thema, ordentliche Story und ein spaßiges Kampfsystem: Gut so!

An Persona 5 (oder, mir noch lieber, Persona 4) kommt Tokyo Mirage Sessions nicht ganz heran. Mir sind die Charaktere hier einfach nicht so sehr ans Herz gewachsen, dabei finde ich die Gestaltung der Figuren und Wesen ansprechender als bei der hauseigenen Konkurrenz. Aber das ist Meckern auf hohem Niveau, insgesamt ist dieses JRPG nämlich ein toller Ersatz für die auf Switch schmerzlich vermisste Schwesterserie. Finde ich die Zensur gut? Nein, aber immerhin geht inhaltlich nicht viel verloren. Ich möchte noch ein Wort der Warnung aussprechen: Ihr solltet schon ein gewisses Interesse für die Idol-Kultur und japanische Popmusik hegen, denn dieser Themenkomplex ist Dreh- und Angelpunkt des Rollenspiels. Und klar, rundenbasierten Kämpfen solltet ihr auch nicht abgeneigt sein. Wird Tokyo Mirage Sessions also auf der Switch ein Hit? Vermutlich nicht in den Ausmaßen wie Mario Kart, Aufmerksamkeit hat der Titel aber auf jeden Fall verdient!

Infos

Termin:	17. Januar 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Atlus
Sprache:	Japanisch
Text:	Englisch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

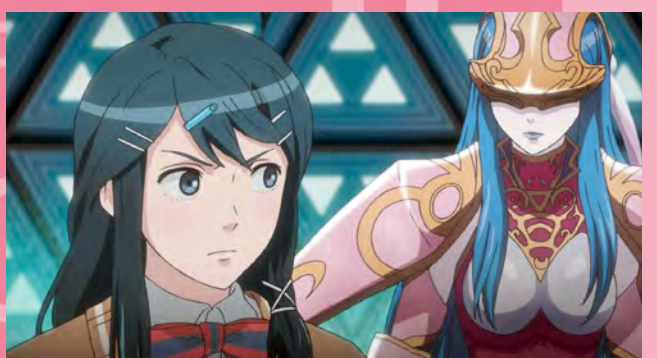
- ✚ Großes JRPG mit außergewöhnlicher Thematik
- ✚ Spaßiges Rundenkampfsystem
- ✚ Gut umgesetzte Spielwelt und Dungeons
- ✚ Bonusinhalte und diverse praktische Verbesserungen
- ✚ Sympathische Charaktere ...
- ➖ ... die aber ziemlich klischeebeladen sind
- ➖ Story könnte spannender sein
- ➖ Keine deutschen Texte

Wertung

8

Umfangreiches Japano-RPG mit Gegenwartssetting und gutem Kampfsystem

Tsubasa stellt sich als angehendes Popsternchen der Öffentlichkeit vor. Allerdings geht das ganze Unterfangen gehörig schief – der Start des Spiels ist gut gemacht.



Gelegentlich werden Storymomente in Anime-Zwischensequenzen präsentiert. Das sieht nett aus, die (japanischen) Sprecher machen auch einen guten Job.

SHOVEL KNIGHT: KING OF CARDS

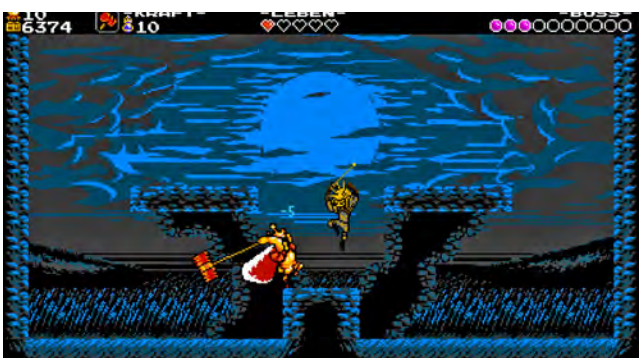
Poliert mir die Krone, was ein Spaß! Die dritte und letzte Erweiterung von Shovel Knight ist erschienen, ihr schlüpft in die güldene Rüstung des hochnäsigen King Knight.

Eingebildet, selbstbezogen, unhöflich und draufgängerisch: King Knight ist der in seiner Goldrüstung wortwörtlich strahlende Protagonist der dritten und letzten Erweiterung von Shovel Knight, und das finden wir mindestens genauso so fabelhaft wie er selbst. Auch der finale Akt der dreiteiligen DLC-Parade rund um Shovel Knights Abenteuer unterhält bestens und sorgt mit neuen Bewegungsmustern und Levels für Abwechslung. Außerdem steckt noch ein ganzes Spiel im Spiel: In Tjost beweist ihr euer strategisches Können mit einem Kartendeck.

Card-Battle Royale

Schaffen wir zunächst die Besprechung des Kartenspiels aus dem Weg, denn daran scheiden sich die Geister. Im Grund ist das Regelwerk simpel: Auf einem überschaubaren Spielbrett liegen Edelsteine. Wer diese mit einer Karte seiner Farbe bedeckt, erhält das Juwel. Aber: Ihr könnt eure Karte nicht direkt draufle-gen, sondern müsst sie schieben. Alle Karten haben Pfeilkennzeichnungen, die bestimmen, in welche Richtung sie schieben und geschoben werden können – und in welche Richtung sie blockieren. Die eigene Strategie erfolgreich in die Praxis umzusetzen ist manchmal schwierig bis unmöglich, und dass man bei einer Niederlage auch noch eine Karte aus dem Deck verliert, schmerzt. Um richtig in Tjost reinzukommen, braucht es Geduld und somit Zeit, es sei denn, ihr seid ein echtes Naturtalent. Die gute Nachricht: Ihr könnt die Kartenspielabschnitte beinahe alle links liegen lassen und sogar bei Händler Kistian Cheats mit Gold kaufen, mit deren Hilfe ihr (unfaire) Siege einfahrt. Sollte euch Tjost gefallen, freut ihr euch über jede Menge Gegner, Spielbrettvarianten und Karten zum Freispielen und Entdecken.

Auf dem Luftschiff trefft ihr alle Begleiter, darunter auch eure Mutter, die euch (gegen ein Entgelt) Essen kocht, welches eure Gesundheit dauerhaft erhöht.



King Knight schwingt unterschiedliche Waffen im Kampf gegen Bosse und die Umgebung. Mit dem Hammer prügelt ihr Herzen aus den Feinden. Praktisch!

Klassisch sucht ihr euch die Levels, die ihr besuchen möchtet, auf Oberweltkarten aus. Erreicht ihr versteckte Ausgänge, schaltet ihr neue Laufwege frei.

Tjost ist das Spiel im Spiel. Im Grunde sind die Regeln simpel, aber zu gewinnen erfordert einiges an Köpfchen. Wir mussten jedenfalls viel Lehrgeld zahlen.

Den Kern von King of Cards bildet allerdings trotz seines Umfangs nicht das Kartenspiel, sondern das Platforming-Erlebnis, ähnlich wie im Original und bei den Erweiterungen Plague of Shadows und Specter of Torment. King Knight hat keine Schaufel oder andere exzentrische Ausrüstungsobjekte dabei (zumindest anfangs). Passend zu seiner charakterlichen Ähnlichkeit zu Mario-Widersacher Wario nutzt er in erster Linie eine Schulterrammattacke, um voranzukommen und Feinde zu besiegen. Sobald er mit Wucht auf eine Wand prallt, hebt er mit einem eleganten Pirouettensprung ab. In der Fortbewegungsmechanik von King of Cards findet man sich deutlich schneller zurecht als bei den komplizierten Bewegungsmustern eines Plague Knight, dementsprechend fällt der Schwierigkeitsgrad insgesamt etwas niedriger als in der zweiten Erweiterung aus. Banal sind die Herausforderungen dennoch nicht! Optionale Wege und versteckte Embleme erreicht ihr nur mit Geschick. Für Abwechslung sorgen Bonusgegenstände, deren Einsatz Kraft kostet, darunter etwa eine Lanze zum Werfen, eine Luftblase zum Schweben und spezielles Schuhwerk, das King Knight mit einem Kreiselangriff versieht. Kraft und Herzcontainer füllt ihr durch das Einsammeln der passenden Items auf, dauerhaft erhöht ihr das Pensum beider Werte durch einen Besuch bei Mama, die euch (gegen ein Entgelt) am Herd Essen zubereitet. Auch eure Rüstung könnt ihr anpassen, sobald ihr König Stolzmoor besiegt habt. Er schmiedet für euch zum Beispiel einen Panzer, mit dem ihr bei einem Sturz in einen Abgrund nicht sofort das Zeitliche segnet, und eine funktionslose Angeberrüstung für 9.999 Goldstücke.

Ein königlicher Abschluss

Die Geschichte ist zwar ziemlich belanglos, wird aber mit Wortwitz, Esprit und viel Humor erzählt und von der farbenfrohen Pixeloptik schön inszeniert. Auf ganzer Linie überzeugt ein weiteres Mal die musikalische Untermalung, bei der die Ohrwürmer aus dem Grundspiel neu arrangiert und abgewandelt wurden. Das gleiche gilt für die Levels. Die Themen kennt man, der Aufbau der Abschnitte ist aber anders als noch bei Shovel Knight. Ihr trefft im Abenteuer auf bekannte Charaktere aus der bunten Ritterriege sowie auf neue Figuren, zum Beispiel die Zauberin Karterina, die euch beim ersten Tjost-Duell wahrscheinlich gnadenlos vernichten wird. Und sonst so? Die Steuerung ist präzise, der Umfang größer als bei den anderen DLCs. Wer Shovel Knight mag, sollte diese Erweiterung nicht verpassen. **Katharina Pache**

Die Story ist sehr unterhaltsam und charmant erzählt. Schnösel King Knight macht sich als Protagonist hervorragend.

MEINUNG
Katharina Pache

Tjost fühlte sich für mich zunächst nach 4D-Schach an. Dennoch: tolle Erweiterung!

Solltet ihr Shovel Knight: Treasure Trove besitzen, ist das Update mit der umfangreichen Kampagne von King Knight sowie dem fünften Spielmodus namens Showdown für euch kostenlos. Auf Showdown gehe ich nur kurz ein, denn King of Cards lässt Showdown im Vergleich alt aussehen und der einzelne Kauf lohnt sich nicht unbedingt. Ähnlich wie in Super Smash Bros. (nur aus der Seitenansicht) beharken sich bis zu vier Teilnehmer, dabei schaltet ihr stetig neue Kämpfer und Stages frei, bis ihr von Ersteren 20 und von Zweiteren 29 habt. Das Balancing ist unausgewogen und das Kampfsystem lässt Tiefe vermissen. Für ein paar Stündchen Zerstreuung mit Freunden (und nur mit Freunden, einen Online-Modus gibt es nicht) eignet sich Showdown durchaus, auf lange Sicht mangelt es aber an Motivation und Finesse. Da investiere ich lieber Zeit in das Verfeinern meines Tjost-Decks und der Strategie und suche noch ein paar Geheimnisse in King of Cards. Über die Ankündigung von Shovel Knight als offiziellen Kämpfer in Super Smash Bros. Ultimate anstatt von Byleth hätte ich mich übrigens sehr gefreut, Nintendo!

Infos

Termin:	10. Dezember 2019
Genre:	Action
Hersteller:	Yacht Club Games
Entwickler:	Yacht Club Games
Sprache:	–
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 9 Euro (kostenlos, wenn ihr Treasure Trove besitzt)

Pro & Contra

- ✚ Sehr spaßige Manöver und Kämpfe
- ✚ Hervorragende Musikuntermalung
- ✚ Liebevolle Pixeloptik
- ✚ Humorvolle Präsentation
- ✚ Viele Geheimnisse zu entdecken
- ✚ Umfangreiches Kartenspiel im Spiel ...
- ➖ ... das aber nicht jedem gefällt – Frustgefahr
- ➖ Viele Levels, aber einige davon sehr kurz

Wertung

9

Umfangreicher, humorvoller Abschluss der gelungenen Shovel-Knight-Saga

Ein Sack voll Humor, zufällig generierte Dungeons, ein zuckersüßer Charakter-Editor und eine Vielzahl an unterschiedlichen Waffen und Snacks? Bühne frei für das RPG Snack World!

Die Jungs und Mädels von Level-5 haben neues Futter im Gepäck. The Snack World ist ein japanisches Multimedia-Franchise, welches bereits Anime- und Manga-Adaptionen spendiert bekam, Mittelpunkt ist aber das Videospiel Snack World: Trejarers. Dabei handelt es sich um ein Dungeon-Crawler-RPG, das bereits im Jahr 2017 für den Nintendo 3DS in Japan veröffentlicht wurde. Nun darf sich auch endlich der Westen freuen: Das umgetaufte Snack World: Die Schatzjagd – Gold könnte einer der ersten großen Switch-Titel des Jahres 2020 werden. Das „Gold" im Namen steht übrigens dafür, dass wir nicht nur das Original-Spiel, sondern auch alle bisher veröffentlichten Add-ons genießen dürfen. Wir haben das Abenteuer auf Herz und Nieren geprüft und servieren euch unsere finale Meinung zum Spiel.

Die Figur deines Vertrauens

Zuallererst, bevor wir uns durch das zuckersüße Abenteuer wuseln, beginnen wir im Charakter-Editor. Möchten wir einen weiblichen oder einen männlichen Charakter steuern? Welche Frisur soll unsere Spielfigur denn haben? Und welche Haarfarbe? Haben wir uns bei den vielen knuffigen Möglichkeiten endlich entschieden, so folgt eine Audienz im Thronsaal des Königreichs Croquetta. Ein Abenteurer wurde vor den Toren der Stadt gefunden – bewusstlos! Und wie es sich für ein anständiges Rollenspiel gehört, hat der Protagonist natürlich auch sein Gedächtnis verloren! Hach, Videospiele. Jedoch wird bereits in den ersten Sekunden klar: Snack World: Die Schatzjagd (welches wir von nun an mit „Snack World" abkürzen werden) ist sich seiner Klischees zu jeder Zeit bewusst und spielt sogar damit. Humor ist ein sehr großes Element des Titels. Sind wir etwa wirklich DER Held aus der Legende, der endlich Frieden in die Welt bringen wird? Nö, nicht wirklich. Es gibt keine Legende und keine dunklen Wolken, die sich am Himmel zusammenbrauen. Ganz im Gegenteil, in der Welt von Snack World ist alles zuckersüß und die Figürchen im Abenteuer haben einfach stets richtig viel Spaß. So treffen wir während unserer circa 30-stündigen Reise auf eine Vielzahl von irrwitzigen Monstern und sympathischen Charakteren, was eine der ganz großen Stärken des Dungeon-Crawlers ist. Die „Maskierte Melone" oder „Peter Pannekuchen" sind da nur ein paar der tollen Figuren. Manche sind komplett frisch erfunden, andere sind angelehnt an bekannte Charaktere wie Schneewittchen oder Peter Pan. Das ganz klare Herzstück sind aber die „Snacks"!

Unsere Zentrale im Spiel ist die Stadt Croquetta. Hier können wir uns mit den Bewohnern unterhalten, neue Aufträge annehmen oder Gegenstände einkaufen.

Die Bewohner der Spielwelt sind der dicke Pluspunkt von Snack World. Wie zum Beispiel ein enttäuschter Peter-Pan-Verschnitt, der auf Schneewittchen trifft.

Die farbenfrohe Welt ist zwar knuffig in Szene gesetzt, man sieht dem Abenteuer aber durchaus seinen 3DS-Ursprung an.

Je mehr Snacks, desto besser!

Es verwundert kaum, dass Snack World sich in Japan schnell zu einer beliebten Franchise gemausert hat. Das Monster-Design strotzt nur so vor Kreativität. Es gibt zum Beispiel Gegner wie den Schleim, der sich vollkommen bewusst ist, dass er bloß als Abklatsch von Feinden anderer RPG-Reihen existiert. Darüber hinaus finden sich aber auch Eigenkreationen, die man so nur selten auf dem Bildschirm gesehen hat. Ein tolles Feature: ab einem gewissen Zeitpunkt bekommen wir immer mal wieder die Chance, unterschiedliche Monster per Fotofunktion in einen Snack zu verwandeln. Das bedeutet schlicht, dass wir sie von nun an in unserem Team willkommen heißen dürfen. Neben den Snacks gibt es auch noch eine Vielzahl an Ausrüstungsgegenständen und Waffen, die unsere Motivation ankurbeln sollen.

Die Jagd nach Schätzen

Unsere Aufgabe ist nämlich recht einfach: wir bekommen immer wieder neue Haupt- und Nebenquests, die uns in zufällig generierte Dungeons führen. Dabei geht es genretypisch nicht um das Ziel, eine große und epische Geschichte voranzubringen, sondern nur darum, die eigene Sammelwut zu stillen. Das Kampfsystem ist dabei recht einfach gehalten. Wir haben bei jeder Waffe einen normalen Angriff, eine stärkere Attacke, die eine Abklingzeit hat, und noch eine Spezialfähigkeit. Jede Waffe hat eine eigene Jara-Anzeige, die wie ein typischer Ausdauerbalken in Videospielen funktioniert. Übertreiben wir es, müssen wir die Waffe eine gewisse Zeit ruhen lassen. Glücklicherweise können wir an unserem Gürtel jedoch mehrere Gegenstände wie Äxte, Schwerter oder Bögen tragen. Mit mehr Spielzeit entwickeln wir dadurch automatisch eigene Strategien und wechseln die Strategie in Blitzgeschwindigkeit.

Hit oder nur Genre-Tipp?

Snack World macht vieles richtig. Der Humor funktioniert gut und wurde gekonnt ins Spiel integriert, das Gameplay macht Spaß und die Welt überzeugt mit viel Charme. Ganz besonders im Multiplayer sollte Snack World für grinsende Gesichter sorgen. Snack World erlaubt uns nämlich, gemeinsam auf Loot-Jagd zu gehen. Einziger Störfaktor ist die Erscheinung. Zwar schaut das im Cartoon-Look verpackte Abenteuer solide aus, man sieht aber den 3DS-Ursprung. Wer also knuffige Japano-Welten mag, von einer kindlichen Inszenierung nicht abgeschreckt ist und dem Genre Dungeon Crawler etwas abgewinnen kann, der sollte mit Snack World für das Frühjahr gut gefüttert sein. **Maci Naeem Cheema**

MEINUNG
Maci Naeem Cheema

Großer Pluspunkt: Ich konnte mich an den vielen kreativen Snacks kaum satt sehen.

Snack World ist vielleicht nicht das ganz große Switch-Spiel des ersten Quartals 2020, aber bereits in der ersten Session wird schnell klar, wie die Marke in so kurzer Zeit zu einem ganzen Franchise in Japan werden konnte. Die vielen unterschiedlichen Monster wirken einfach so, als hätte man nach dem fertigen Design zusätzlich noch eine riesige Kanne voll Knuffigkeit und Humor über die Figürchen gekippt. Jeder Snack hat zum Beispiel eine Catchphrase, die er uns während des Kampfes entgegenwirft. „Finger weg von meinem Speck!“ schreit uns zum Beispiel der sterbende Schweine-Ritter entgegen. Einfach süß, oder nicht? Solltet ihr also für den Reiz von Snack World offen sein, eine Switch euer Eigen nennen und vielleicht sogar ein paar Freunde haben, bei denen die genannten Punkte ebenfalls zutreffen, dann kann ich den Dungeon-Crawler als kleinen „Frühjahrs-Snack“ nur empfehlen. So, reicht dann auch wieder mit den ganzen Essens-Anspielungen. Hihi.

Infos

Termin:	14. Februar 2020
Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Level-5
Sprache:	Deutsch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Preis:	ca. 50 Euro

Pro & Contra

- Viel Humor und Charme
- Enorm kreatives Monsterdesign
- Zugängliches und spaßiges Kampfsystem
- Viele Anpassungen für individuelle Erscheinung
- Neue Snacks zu sammeln ist sehr motivierend
- Nervig lange Tutorial-Phase
- Simple, teils altbackene Optik
- Ermüdende Inszenierung

Wertung

7

Solider Dungeon-Crawler, der mit viel Knuffigkeit und Humor überzeugen kann

Die Kämpfe sind zwar recht simpel gehalten, durch die riesige Auswahl an Snacks und Waffen wird es aber nie langweilig, die putzigen Monster zu verkloppen.

Dank des Charakter-Editors und der vielen Ausrüstungsgegenstände kann sich jeder Spieler und jede Spielerin in Snack World selbst verwirklichen.

FOOTBALL, TACTICS & GLORY

Hier können sich angehende Fußballtrainer und -manager wieder ordentlich beweisen – dank eines kleinen, ukrainischen Teams.

Auf dem PC ist Football, Tactics & Glory schon seit rund anderthalb Jahren erhältlich, nun folgt endlich die lange überfällige Switch-Version. Überfällig deswegen, weil das ebenso simple wie süchtig machende Gameplay perfekt für kurze Handheld-Runden geeignet ist. Bislang brauchten Hobby-Trainer und -Manager, die sowieso alles besser wissen, ja beinahe ein abgeschlossenes Sportstudium, um beim Sega-Konkurrenten Football Manager durchzusteigen. Damit ist jetzt Schluss: FT&G ist schnell durchschaut, lässt sich auch in kurzen Dosen während der U-Bahn-Fahrt spielen, bietet aber auch genug Tiefe, um Möchtegern-Guardiolas über mehrere Stunden bei der Stange zu halten. Zudem hat sich seit dem PC-Release einiges getan, von dem Switch-Nutzer jetzt profitieren – zahllose Patches etwa, die das Gameplay verfeinern und Bugs verjagten. Und mit Lothar „Loddar" Matthäus wurde sogar ein prominentes Testimonial gefunden, das euch fortan im Switch-Startbildschirm so lasziv anlächelt, als würde er seine neunzehnjährige zukünftige Ex-Ehefrau ins Restaurant einladen wollen.

Verantwortlich für FT&G ist übrigens der ukrainische Entwickler Creoteam, der bisher nur im Jahre 2008 mit dem sehr mittelprächtigen Action-Titel Collapse kein Aufsehen erregte.

Wie in jedem guten Fußball-Manager steht am Anfang aber erst einmal die Wahl eures Teams. Neben den wichtigsten europäischen Nationen könnt ihr eure Karriere auch in etwas „exotischeren" Gefilden wie Argentinien, den USA, Kanada, China oder Indien beginnen. Was jedoch alle Länder gemein haben, sind zwei Dinge. Erstens: Original-Wappen,

Nach jedem Spiel erhalten eure eingesetzten Kicker Erfahrung. Dadurch steigen sie im Level auf, bauen ihre Skills aus und lernen mitunter sogar Fähigkeiten.

Zwar wird am Ende wie in einem RPG gewürfelt, die Werte eurer Kicker erhöhen jedoch die Erfolgschancen jeder Aktion, ganz gleich ob Pass, Schuss oder Zweikampf.

Auf dem Taktik-Bildschirm könnt ihr euch austoben und herumexperimentieren. Einige Aufstellungen, etwa mit Libero, wirken jedoch nach wie vor übermächtig.

-Vereinsnamen und -Spieler sucht ihr vergebens, alle Daten sind (wie etwa früher im PC-Klassiker Anstoß) verfremdet. Abhilfe schafft hier der Editor, mit dem ihr Spieler- und Vereinsnamen anpassen könnt. Eine Möglichkeit, die Wappen mit den Originalen upzudaten, gibt es aber nicht – hier ist der PC dank Steam-Workshop also deutlich im Vorteil. Zweitens: Echte Ligaregeln gibt es ebenfalls nicht. In jeder Nation findet ihr fünf hintereinander gestaffelte Ligen vor: eine 8-Team-Amateurliga, eine 4. Liga mit 12, eine 3. mit 14, eine 2. mit 16 und eine 1. mit 18 Clubs.

Der Weg zum Ruhm

Im normalen Spielmodus startet ihr – ganz gleich mit welchem Team – in der untersten dieser Ligen. Ohne Geld, mit Mini-Stadion und einer überalterten Mannschaft voller Grobmotoriker. Allzu viel ändern könnt ihr daran jedoch erst mal nicht, denn um neue Spieler zu verpflichten oder die Peripherie auszubauen, sind zwei Währungen wichtig, die ihr euch nur durch gute sportliche Leistungen verdient: Geld und Ruhm. Im Vergleich zu klassischen Fußball-Managern sind eure Möglichkeiten hier aber auch relativ begrenzt. In Sachen Peripherie baut ihr lediglich das Stadion aus, was bei entsprechender Fan-Basis für mehr Einnahmen sorgt, oder ihr investiert in die Jugendakademie, damit sie halbjährlich besseren Nachwuchs ausspuckt. Bei den Angestellten habt ihr etwas mehr Optionen: Scout-Assistenten sorgen für größere Scouting-Listen mit jüngeren Spielern, Co-Trainer steigern den Erfahrungsgewinn eurer Kicker. Auf dem Transfermarkt kauft und verkauft ihr Spieler einfach per Mausklick gegen Ingame-Geld. Falls gerade niemand Interessantes angeboten wird, schickt ihr einmal pro Transferperiode je einen Scout in die anderen Ligen – das war's. Trotzdem ist das Ausbauen von Mannschaft und Umfeld sehr motivierend und launig. Zumindest, wenn ihr euch den Spaß nicht selbst durch den optionalen Geld-Cheat-Modus oder einen höheren Ligenstart verderbt: In FT&G an der Spitze anzufangen ist tatsächlich nicht allzu unterhaltsam – daran hat sich seit der PC-Version also nichts geändert.

Weitaus witziger ist da schon die große Besonderheit des Spiels: die Partien selbst. Die nämlich sind als richtig tolle und liebenswert animierte Rundentaktik inszeniert. Jeder eurer Kicker hat individuelle Werte, Aktionsradien und Spezialfähigkeiten, die sich gezielt trainieren lassen und mit jedem Level-up steigen. Für jede Pass-, Schuss-, Dribbling- oder Zweikampf-Aktion berechnet das Spiel anhand dieser Werte eure Erfolgschancen. Heißt: Je niedriger euer Passwert, desto unwahrscheinlicher eine gute Flanke, je höher der Kontrolle-Wert eures Stürmers, desto aussichtsreicher das Dribbling vorbei am Verteidiger. Weil aber gewürfelt wird, ist immer noch ein gewisses Maß an Zufall dabei. Da bleibt dann auch mal ein Messi an einem Heiko Westermann hängen. Nach jeweils drei Aktionen ist der Gegner dran, was für jede Menge taktische Überlegungen sorgt. Schießen oder doch besser den Ball halten? Riskante Flanke oder über zwei Runden aufbauen? Versucht man dann noch, variabel auf den Gegner zu reagieren, ergibt das eine enorme Spieltiefe – toll! Gar nicht toll ist allerdings die Preisgestaltung: Während die PC-Version mit gerade mal 25 Euro zu Buche schlägt, kostet die Switch-Version fast schon unverschämte 40. Wer also einen PC besitzt, greift in diesem Fall hier zu, der Rest wartet vielleicht besser auf einen Sale.

Sascha Lohmüller

MEINUNG
Sascha Lohmüller

Unterhaltsamer Management-Spaß für zwischendurch

Ah, Fußball-Manager. Neben MMOs und Shootern der größte Feind meiner Freizeit. Seit seligen Bundesliga-Manager-Professional-Zeiten versuche ich mich als virtueller Trainer und Manager. Da ich dabei eh meist mit irgendeinem obskuren skandinavischen Zweitligisten anfange, macht es mir auch nichts aus, dass ich in Football, Tactics & Glory fast zwangsweise in der fünften Liga starte. Denn der Selbstversuch mit gutem Team in hoher Liga und/oder Geld-Cheat zeigte: Von ganz unten anzufangen macht hier massiv mehr Laune. FT&G ist zwar kein Ersatz für eine richtig tiefgreifende Simulation à la Football Manager, aber für ein paar Partien (oder Saisonen) zwischendurch ist es vor allem durch die witzigen Rundentaktik-Matches eine richtig gute Alternative. Allerdings sprechen die fummeligen Menüs und die fehlende Workshop-Anbindung der Switch-Umsetzung klar für die PC-Version, vom deutlich niedrigeren Preis ganz zu schweigen – ich werde also wohl nicht auf die Switch-Fassung umsteigen.

Infos

Termin:	22. Januar 2020s
Genre:	Simulation
Hersteller:	Creoteam
Entwickler:	Creoteam
Sprache:	-
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 40 Euro

Pro & Contra

- ✚ Unterhaltsame Taktik-Begegnungen
- ✚ Gelungener Mix aus Zugänglichkeit und Tiefgang im Simulationspart
- ✚ Kurzweiliger Management-Spaß
- ✚ Viele verschiedene Ligen und Teams
- ✚ Schnell einsetzende „Noch eine Partie"-Wirkung
- ✚ Hot-Seat- und Online-Modus
- ✚ Editor für Namen von Teams, Ligen, Spielern
- ➖ Start in höheren Ligen oder mit Geld-Cheat wenig unterhaltsam
- ➖ Eine Handvoll überstarker Aufstellungen (mit Libero)
- ➖ Keine originalen Ligasysteme
- ➖ Verfremdete Team- und Spielernamen, Fantasie-Logos
- ➖ Mitunter etwas fummelige Menüs auf der Switch
- ➖ Deutlich teurer als die leicht überlegene PC-Version

Wertung

6

Kurzweiliger Fußball-Manager mit innovativem Gameplay und miserabler Preisgestaltung

Auf dem Transfermarkt verpflichtet ihr neue Spieler für eure Elf – ihr könnt aber auch Scouts losschicken und die Jugend fördern.

Wie schon der Vorgänger hat auch AO Tennis 2 einige echte Tennisspieler im Gepäck. Die Figurenmodelle sehen teilweise aber etwas altbacken aus.

AO TENNIS 2

Nach dem eher mittelprächtigen ersten Teil versuchen die Big Ant Studios erneut, den Tennis-Court zu erobern. So ganz gelingt das aber immer noch nicht.

Im Jahr 2018 erschienen mit AO International Tennis sowie Tennis World Tour gleich zwei Spiele zur Filzballdrescherei, so richtig überzeugen konnte aber keiner der beiden Titel. Da es nun keinen neuen Teil der Konkurrenzserie gibt und AO Tennis 2 sich mit vielen Neuerungen und Verbesserungen brüstet, sollte diesmal also mehr drin sein für die Entwickler der Big Ant Studios. Das Vorhaben, ein richtig gutes Tennisspiel abzuliefern, ist jedoch nur so halb gelungen. Zwar spielt sich AO 2 besser als der Vorgänger, es hat dennoch einige Macken (manche davon sogar übernommen) und kommt auch immer noch nicht an die Qualität des 2011 erschienenen Top Spin 4 heran.

Realismus vs. Balancing

AO Tennis 2 ist kein Arcade-Tennisspiel wie einst die beliebte Virtua-Tennis-Reihe von Sega, sondern setzt – genau wie einst Top Spin – auf Realismus. Wer nur auf ein paar schnelle Ballwechsel aus ist, wird nicht über die ersten beiden der insgesamt acht Schwierigkeitsgrade hinauskommen. Laufrichtung, Platzierung zum anfliegenden Ball, Timing, die richtige Anwendung der verschiedenen Schlagarten, die richtige Nutzung von Vor- und Rückhand sowie die individuellen Stärken der 25 enthaltenen

Wer in AO Tennis 2 Erfolg haben will, muss Laufrichtung und Körperhaltung beachten und individuelle Stärken seines Sportlers richtig ausspielen können.

In der Karriere darf man sich entscheiden, ob man Liebling der Massen oder verhasstes Ekel sein möchte. Man darf sich sogar mit den Schiris anlegen.

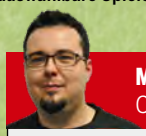
Tennisstars (13 Herren, 12 Damen) entscheiden über Sieg oder Niederlage. Je nach Schwierigkeitsgrad sind mehr oder weniger Spielhilfen eingeschaltet. Auf „Neuling“ ist es beispielsweise unmöglich, ins Aus zu schlagen, und bei der Körperausrichtung wird kräftig nachgeholfen. Auf den normalen und höheren Schwierigkeitsgraden muss man jedoch höllisch aufpassen, dass man richtig steht und den Ball mit perfektem Timing trifft, damit die Filzkugel innerhalb des Spielfelds aufschlägt. Wie schon beim Vorgänger führt man mit den Aktionstasten Lobs, Slices, flache Schläge und Topspins aus und mithilfe der Schultertasten kann man dabei noch weiter variieren. Standardmäßig ist auch ein kleiner weißer Punkt eingeschaltet, den man mit dem linken Analogstick steuert und der anzeigt, wo der Ball aufschlägt, wenn er perfekt getroffen wurde. Wer auf noch mehr Realismus steht, darf den Kreis aber auch ausblenden. Der Simulationsansatz von AO Tennis 2 gefällt, leidet aber unter zwei großen Schwächen. So greift das Tutorial bei weitem nicht tief genug und bringt einem gerade mal die Basics bei. Den Rest muss man selbst herausfinden. Außerdem fehlt es den Ballwechseln aufgrund von Balancing-Problemen an Varianz. Gerade Stoppbälle (mit anschließendem Lob über den Gegner) sind zu übermächtig. Die Signature-Moves und Bewegungen der echten Tennisstars wurden zwar gut eingefangen, dennoch fühlen sich alle Matches ziemlich gleich an. Man spielt eher gegen die Eigenheiten des angewählten Schwierigkeitsgrades statt gegen Nadal, Kerber und Co. – hier wäre mehr drin gewesen! Dies gilt auch für die Anzahl der auswählbaren Tennisspieler und die vorhandenen Arenen. Glücklicherweise darf man sich im Community-Bereich von anderen Spielern erstellte Stadien und Spieler herunterladen oder sie gleich selbst erstellen. Grafisch hat sich im Vergleich zum letzten Teil übrigens nicht allzu viel getan. AO Tennis 2 sieht zum Teil ganz schön altbacken aus.

Viel Inhalt, viel Leerlauf

Über mangelnden Content kann man sich allerdings nicht beschweren. Neben schnellen Matches darf man auch spezielle Szenarien zocken und an den Australian Open teilnehmen. Sowohl Einzel-Matches als auch (gemischte) Doppel sind möglich. Die Karriere ist allerdings wieder etwas bieder ausgefallen. Man hat zwar viel zu tun, wenn man von Platz 1.000 zur Spitze der Weltrangliste aufsteigen möchte, aber im Grunde genommen spielt man nur ein öde präsentiertes Turnier nach dem anderen. Man kann aber auch direkt als Starspieler in die Karriere einsteigen. Auch die neue Gut-Böse-Mechanik vermag nicht so recht zu zünden. Während der Matches kann man mit einem Druck auf das Digi-Kreuz entscheiden, ob man nett ist oder sich mit Gegnern und Schiedsrichtern anlegt. Große Auswirkungen hat das allerdings nicht und die Cutscenes sind teilweise sogar sehr unpassend. Spaßig ist es hingegen, dass während der Matches Verletzungen beim Gegner auftreten können, die man dann gezielt ausnutzen kann, sodass der Kontrahent den Schlägen nur noch hinterherhumpelt. Nun ja, wir müssen wohl nicht extra betonen, dass wir im Karrieremodus nicht gerade einen Publikumsliebling verkörperten. **Christian Dörre**

Einzel, Doppel, gemischtes Doppel – alles ist möglich. Ohne die Community-Kreationen gibt es allerdings nur wenige auswählbare Spieler und Arenen.

Die jeweilige Spielweise der Stars wird ganz ordentlich eingefangen, einige Aktionen sind aber leider nicht allzu gut ausbalanciert. Gerade Stoppbälle (in Verbindung mit einem anschließenden Lob) sind etwas übermächtig.



MEINUNG
Christian Dörre

Ordentlicher Tennisspaß, aber bei weitem noch nicht auf Top-Spin-Niveau

Man merkt AO Tennis 2 an, dass sich die Entwickler Gedanken gemacht haben, wie sie ihr Spiel verbessern können. Es ist schön, dass sie einige Features erweitert haben, das Spiel weitgehend bugfrei veröffentlicht und durch die Gut-Böse-Mechanik versucht wurde, die Karriere aufzupeppen. Spielt man den Titel nur zwischendurch, machen die Ballwechsel durchaus Laune, doch je länger man dranbleibt, desto mehr fällt auf, dass es doch noch einiges an dem vom Vorgänger übernommenen Grundgerüst zu verbessern gibt. Starspieler verhalten sich nicht wie ihre realen Pendants, sondern wie es der Schwierigkeitsgrad verlangt, das Tutorial greift zu kurz, man kann zwar etwas taktischer spielen, doch aufgrund übermächtiger Aktionen braucht man das nicht, und die Gut-Böse-Mechanik wirkt aufgesetzt. Überall wäre mehr drin gewesen.

Infos

Termin:	10. Januar 2020
Genre:	Sportspiel
Hersteller:	Bigben Interactive
Entwickler:	Big Ant Studios
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 0 Jahren
Preis:	ca. 60 Euro

Pro & Contra

- ✚ Großer Umfang
- ✚ Gutes Schlagsystem
- ✚ Einzel, Doppel und gemischte Doppel möglich
- ✚ Mehr taktische Möglichkeiten als im Vorgänger
- ✚ Ordentliche Stadion- und Spieler-Editoren
- ✚ Bewegungen der Starspieler gut eingefangen
- ➖ Balancing-Fehler verhindern taktische Tiefe
- ➖ Matches verlaufen stets sehr ähnlich
- ➖ Öde Präsentation
- ➖ Unzureichendes Tutorial
- ➖ Gut-Böse-Mechanik ist zu oberflächlich

Wertung

6

Ein ordentliches Tennisspiel mit leichten Balancing-Problemen und fehlender Varianz

ODDWORLD
STRANGERS VERGELTUNG HD

Genau 15 Jahre nach der Erstveröffentlichung des ungewöhnlichen Shooters auf der Xbox findet der Kopfgeldjäger mit der Lebendmunition endlich den Weg auf eine Nintendo-Konsole.

Der Stranger ist ein absoluter Profi. Niemand weiß genau, wo er herkommt und wer er eigentlich ist. Sicher ist nur, dass man sich besser nicht mit ihm anlegt. Er streift durchs Land, schnappt flüchtige Verbrecher, kassiert das ausgesetzte Kopfgeld und verschwindet so schnell, wie er gekommen ist. Die einzige Person, die etwas mehr über ihn weiß, ist der Doc. Er soll den Stranger operieren, will dafür aber eine Menge Kohle sehen. Was das für eine Operation ist und wie viel Geld der Stranger dafür zusammenkratzen muss, wird an dieser Stelle noch nicht verraten. Allerdings können wir euch versichern, dass die Story von Strangers Vergeltung einige handfeste Überraschungen parat hat.

Pelzige Patronen

Ziemlich verdutzt aus der Wäsche schauen dürften auch einige Spieler, die im ausführlichen Tutorial den Umgang mit den zahlreichen Munitionsarten erlernen wollen. Denn die patentierte und hochpräzise Armbrust des Strangers lädt nicht etwa gewöhnliche Bolzen, sondern lebendige Munition. Pausenlos quasselnde Eichhörnchen, gefräßige Fellknäuel und explosive Fledermäuse sind nur einige der ausgefallenen Geschosse, die ihr zusätzlich selbst innerhalb der Levels jagen und sammeln müsst. Diese Biester-Geschosse erinnern in ihrer Wirkungsweise zum Teil an handelsübliche Waffen aus anderen Ego-Shootern. Die zielsuchenden Bienen verschießt man beispielsweise mit hoher Geschwindigkeit und man hat dabei fast das Gefühl, mit einem Maschinengewehr mit schwarzgelb gestreiften Kugeln um sich zu ballern. Ausgefallene Munition wie die Stunkz sorgt beim Gegner dagegen für spontane Übelkeit und man hat so die Gelegenheit, die Beute lebendig zu fangen. Ist ein Gegner bewusstlos, schweben Sternchen über seinem Kopf und signalisieren, dass man ihn mit einer Art Staubsauger für Banditen auf Hosentaschenformat zusammenschrumpfen und mit sich herumschleppen kann. Diese humane Vorgehensweise zahlt sich anschließend in barer Münze aus, denn für jeden einkassierten und abgelieferten Banditen regnet es Geld. Verfügt die Beute noch über eine spontane Selbstatmung und einen Puls, fällt die Belohnung

entsprechend höher aus. Diese Kohle spart der Stranger für seine geheimnisvolle Operation, zudem lassen sich in Shops neben Munition viele Upgrades käuflich erwerben. Ob Schlagringe für effektivere Nahkampfattacken, Upgrades für die Lebensenergie oder schlichte Taschen, die mehr Munition aufnehmen können – der Besuch im Tante-Henna-Laden lohnt sich immer.

Nur Bares ist Wahres

Ebenfalls Pflicht sind die Besuche in der Kopfgeldstube Bounty Store. Dort kassiert man die entsprechende Belohnung für gefangene Schurken und erhält neue Aufträge. Pro Stadt warten vier schwere Jungs (und eine schwere Mutti) darauf, in den Knast oder die ewigen Jagdgründe geschickt zu werden. Hat man sich für ein lohnendes Ziel entschieden, macht man sich sogleich auf zu dessen Versteck und streckt auf dem Weg dorthin zahlreiche leichtere Gegner nieder. Dabei ist die Vorgehensweise besonders entscheidend: Natürlich darf man sich wagemutig mit offensiven Waffen auf die Gegner stürzen, doch häufig ist der taktische Ansatz wesentlich leichter und effektiver. In hohem Gras ist der Stranger nahezu unsichtbar und kann seine Feinde an die gewünschte Stelle locken. Die bereits erwähnten, unentwegt vor sich hinbrabbelnden Arschbackenhörnchen dienen hierbei als Köder. Einmal ausgelegt, nerven sie in der Nähe befindliche Gegner so sehr, dass diese sofort zum Störenfried hineilen, um ihn zu zertrampeln. Eine günstige Gelegenheit für den Stranger, den abgelenkten Feind auszuschalten. Im Laufe des Spiels werden Verstecke für den Stranger aber immer seltener und speziell im letzten Drittel des Spiels sollte man den Umgang mit den anderen Waffen trainiert haben. Ebenfalls nicht zu unterschätzen sind die Nahkampffähigkeiten des Strangers. In der Außenperspektive könnt ihr mit Faustattacken die Gegner schnell ausknocken und zur Gefangennahme vorbereiten. Letzten Endes muss man beide Angriffsvarianten und Perspektiven miteinander kombinieren, um Erfolg zu haben. Wer nur in der Ego-Sicht unterwegs ist, wird sich ebenso schwertun wie Spieler, die nur die Fäuste schwingen. Manch größerer Gegner ist gar nur durch die Kombination beider Angriffsvarianten bezwingbar.

Gesucht, tot oder lebendig

Noch mehr Einfallsreichtum erfordern die zahlreichen Bossgegner. Jeder dieser gesuchten Flüchtigen verschanzt sich in einer Art Festung, die mit bloßer Waffengewalt häufig nur schwer einzunehmen sind. Mal müssen zunächst Schutzschildgeneratoren deaktiviert werden, mal umgeben sich die Fieslinge mit todbringenden Scharfschützen oder Selbstschussanlagen. Allen Bossen gemein ist, dass sie nicht zu unterschätzende Gegner sind. Dank äußerst fairer Rücksetzpunkte sind diese Momente aber dennoch nicht frustrierend und mit der richtigen Vorgehensweise knackt man wirklich jeden Endgegner. Darüber hinaus gönnen euch die Entwickler neben einer Regenerationsfähigkeit für den Stranger im späteren Verlauf des Spiels aufgebohrte Versionen der Munition. So wird aus der explosiven Fledermaus dann eine Art zielsuchender Raketenwerfer und die pazifistischen Spinnenwesen Boarachniden fesseln gleich drei Gegner auf einmal. Häufig stehen Banditen – natürlich rein zufällig – in der Nähe von explosiven Fässern oder unter schweren Containern, was ihr mit einem gezielten Schuss zu euren Gunsten nutzen könnt.

Auf Indiana Jones' Spuren

Damit die Ballerei nicht langweilig wird, haben die Entwickler einige spaßige Levels der etwas anderen Art eingebaut. So darf man gleich mehrmals in eine Lore hüpfen und auf Schienen durch enge Canyons rauschen oder mit einem Kanu über die Flüsse und Seen von Oddworld schippern. Gerade bei diesen Wasserüberquerungen bekommt man auch die Gelegenheit, die stimmige Umgebung zu genießen. Erfreulicherweise kommt das Spiel trotz der vielen Action nicht ins Stocken. Richtig hochwertig ist das künstlerische Design des Titels. Die gesamte Spielwelt wirkt wie aus einem Guss und man kann regelrecht in den Alltag des Strangers eintauchen. Trotz der eigentlich recht linearen Levelstrukturen fühlt man sich nie eingeengt und darf sich innerhalb der Areale frei bewegen. Auch akustisch kann Strangers Vergeltung Bestnoten absahnen. Die Musik steigert die dichte Atmosphäre ungemein und die englische Vertonung ist witzig und sehr professionell. Aber so stimmig der Titel insgesamt ist, selbst die überarbeitete HD-Grafik kann nicht mit aktuellen Spielen mithalten. Glücklicherweise wirkt sich das nicht auf den Spielspaß aus. **Wolfgang Fischer**

MEINUNG
Wolfgang Fischer

Gelungene Switch-HD-Umsetzung des kultigen Shooter-Hits aus dem Jahr 2005

Strangers Vergeltung ist ein sehr guter Mix aus Action-Adventure und Shooter mit fantastischem Design und genialer Atmosphäre. Die Idee der lebendigen Munition verdient einen Sonderpreis und technisch ist die HD-Umsetzung durchaus ordentlich, wenngleich man dem Titel sein Alter schon deutlich ansieht. Spielerisch könnte Strangers Vergeltung ruhig etwas ausgewogener sein und etwas mehr Freiheiten, was die Spielmechanik angeht, wären ebenfalls toll gewesen. Auch die Welt dürfte noch einen Tick lebendiger gestaltet und mit mehr Inhalten für einen größeren Wiederspielwert gefüllt sein. Ich hätte gern noch ein wenig mehr Zeit in Oddworld verbracht, um Secrets zu suchen oder Bonus-Quests zu erledigen. Dennoch ist Strangers Vergeltung eine absolut gelungene Spielerfahrung, die man sich auch auf der Switch nicht entgehen lassen sollte.

Infos

Termin:	23. Januar 2020
Genre:	Action/Shooter
Hersteller:	Microids
Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Sprache:	Englisch
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Preis:	ca. 30 Euro

Pro & Contra

- ✚ Witziges Design
- ✚ Fair gesetzte Rücksetzpunkte
- ✚ Professionelle Sprachausgabe
- ✚ Unaufdringliche, gute Musikuntermalung
- ✚ Geniale Lebendmunition für taktischen Tiefgang
- ➖ Recht sterile Spielwelt
- ➖ Praktisch kein Wiederspielwert
- ➖ Unausgewogener Schwierigkeitsgrad bei Bosskämpfen

Wertung

8

Toll präsentierter, atmosphärisch dichter Genremix mit viel Witz und ordentlicher Technik

Im letzten Spielviertel verschlägt es euch in eine Schneelandschaft. Dieser Level erinnert ein wenig an die Landung der Amerikaner am D-Day.

Im Tante-Henna-Laden, den ihr in jedem Gebiet findet, könnt ihr Upgrades und Munition kaufen. Auf Strangers Armbrust warten Stechbiene und Zappfliege auf etwas Action.

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

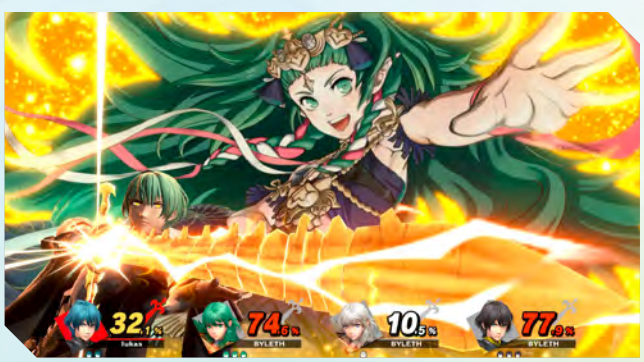
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE: DLC-PACK 5

Das Quintett ist vollendet: Mit Byleth zieht der letzte DLC-Kämpfer des ersten Fighters Passes in Super Smash Bros. Ultimate ein. Wir haben den Neuzugang unter die Lupe genommen und gucken, was er taugt!

Jetzt ist erst einmal verschnaufen angesagt: Mit Byleth aus Fire Emblem: Three Houses ist der fünfte und letzte Download-Kämpfer aus der ersten DLC-Welle für Super Smash Bros. Ultimate erschienen. Erst irgendwann im Laufe des aktuellen Jahres wird es mit dem zweiten DLC-Pack weitergehen, welcher uns bis Ende 2021 diesmal gleich sechs neue Figuren bescheren wird. Allerdings, gefeiert wird dieses kleine Finale nur von wenigen Smash-Fans, denn anders als bei den vier Recken vor Byleth, die allesamt überraschende Gaststars aus Drittherstellerserien sind, stammt der aktuelle Neuzugang aus dem Hause Nintendo selbst und ist eine ziemlich unspektakuläre Wahl. Zudem ist Fire Emblem mit nun neun Figuren eine der am ausgiebigsten im Spiel repräsentierten Marken. Viele Spieler sind wegen des neuen Recken also ziemlich verärgert und die Enttäuschung sei ihnen ungenommen. In der Praxis haben die Entwickler auch bei Byleth aber wieder einmal ganze Arbeit geleistet und liefern für vergleichsweise wenig Geld einen abwechslungsreich gestalteten Kämpfer, eine interessante Stage und die üblichen Zusatzinhalte, die man durch die bisherigen DLC-Updates gewohnt ist.

Bylatherale Figur

Was steckt also drin? Erst einmal freilich Byleth selbst, natürlich der Vorlage entsprechend wahlweise in weiblicher oder männlicher Version und jeweils mit eigenen Sprachsamples. Geregelt wird die Auswahl über die verschiedenen Kostüme, wir können also mit jeweils vier verschiedenen Varianten des Duos in den Kampf ziehen. Byleth verfügt nicht über ein sie/ihn auszeichnendes Gimmick, wie die letzten DLC-Kämpfer es mit sich brachten, also etwa das Spezialattackenmenü des Helden aus Dragon Quest, Jokers Persona und Banjo & Kazooies nicht unendlich oft einsetzbarer Unverwundbarkeitsangriff. Sie/er ist aber eine rundherum gut gestaltete Figur, die je nach Angriffsart und -richtung entweder mit einem Schwert, Pfeil und Bogen, einer Axt oder einer Art Speer angreift. Zusätzlich verfügt sie/er über einen langen Greifhaken,



Byleths Ultra-Smash ruft Sothis an ihre/seine Seite und trifft alles, was sich zum Zeitpunkt der Aktivierung in Reichweite befindet, mit einem verheerenden Schwertschlag.

Im Klassischen Modus treten wir ausschließlich gegen andere Fire-Emblem-Figuren an. Der Strategie-Vorlage entsprechend werden Staminaschlachten ausgetragen.

Die Stage ist Smash-üblich sehr detailreich und der Vorlage getreu gestaltet. Im Hintergrund finden sich diverse Fire-Emblem-Figuren.

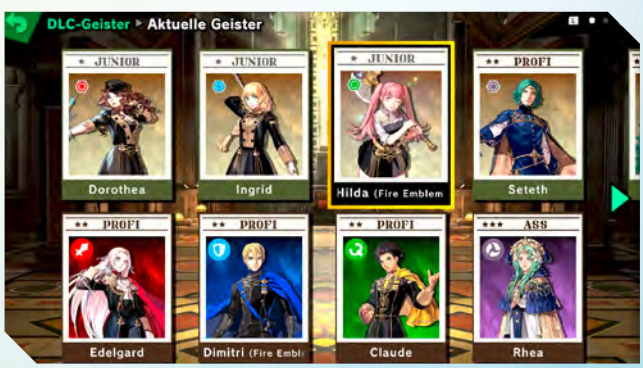
mit den sie/er Feinde aus großer Distanz an sich heranziehen oder sich aus scheinbar ausweglosen Situationen zurück auf die Kampfplattform befördern kann. Als kleine Besonderheit kann Byleth bei manchen ihrer aufgeladenen Angriffen noch während des Ausführens die Richtung ändern und sich durch durchlässige Plattformen nach unten fallen lassen, um auf Gegneraktionen zu reagieren. Und zu guter Letzt haut ihr/sein Ultra Smash richtig rein. Zwar muss man relativ nah an einem Gegner dran sein, damit dieser davon erwischt wird, gemeinsam mit Sothis aus Three Houses führt man dann aber einen verheerenden Schlag aus, bei dem die unglücklichen Opfer nichts zu lachen haben! Natürlich verfügt die Figur noch über viele weitere Feinheiten und sie fügt sich gut in das abwechslungsreiche Raster des Spaßprüglers ein.

Garreg Match

Auch die neue Stage ist gut gelungen. Wir hauen uns an verschiedenen Orten innerhalb des Klosters Garreg Mach, wobei wir in bester Smash-Bros.-Manier mit einer fliegenden Plattform von einer Lokalität zur nächsten verfrachtet werden. Witzige Elemente wie zerstörbare Level-Seitenteile sorgen für Abwechslung, grundsätzlich kämpft es sich auf der Stage aber recht klassisch. Die Liebe zum Detail, also wie perfekt die Vorlage aus dem Spiel abgebildet wird, ist wieder einmal einmalig. Und im Hintergrund machen uns einige der bekannten Figuren aus Three Houses wie Edelgard und Rhea ihre Aufwartung – schön! Auf dem fünften und vorerst finalen DLC-Geisterbrett erwarten uns wie zuvor Duelle gegen Kämpfer auf Stages und in Situationen, welche Figuren aus der Vorlage repräsentieren. Das hat nichts von seinem kreativen Charme verloren! Im Klassischen Modus können wir uns mit Byleth durch eine neue Kampagne schlagen, in der sie/er ausschließlich in Stamina-Matches gegen die anderen Fire-Emblem-Recken aus dem Spiel antritt. Das Finale bildet eine etwas gar chaotische, aber spaßige Massenschlacht gegen Master- und Crazy-Hand.

Genug geprügelt

Abseits all des Kampfgetümmels warten elf neue Musikstücke im Music Player auf uns. Anders als bei den bisherigen DLC-Kämpfern gibt es hier logischerweise nicht völlig frische Stücke zu bestaunen. Stattdessen wird die vorhandene Fire-Emblem-Playlist durch gut komponierte und passende, aber in manchen Fällen doch etwas bekannt klingende Lieder ergänzt. Wer bereit ist, zusätzlich zum Preis des Byleth-Pakets beziehungsweise des Fighters Passes noch ein wenig Geld in die Hand zu nehmen, erhält seit dem Update übrigens für jeweils 80 Cent diverse Mii-Kostüme, im Detail Altairs Robe aus Assassin's Creed, einen Rabbid-Anzug, zwei Mega-Man-Varianten (X und .exe) und ein Cuphead-Outfit. Cool: Wie schon bei Sans aus Undertale ist bei Cuphead ein Musikstück im Preis enthalten. **Lukas Schmid**



Das Geisterbrett wurde mit einer Handvoll neuer und wie üblich kreativ gestalteter Kämpfe bestückt. Die Figuren werden toll durch die gewählten Kämpfer repräsentiert.

Die Kostüme umfassen verschiedene Varianten der weiblichen und männlichen Version von Byleth, so auch die grünen Haare aus der zweiten Hälfte von Three Houses.

MEINUNG
Lukas Schmid

Mit dem letzten Kämpfer wandert man auf sicheren Pfaden, liefert aber gewohnte Qualität.

Hätte ich mir persönlich Byleth als finalen DC-Recken gewünscht? Nein, definitiv nicht. Erstens bin ich mit Fire Emblem ohnehin nicht allzu gut vertraut und zweitens ist die Serie mit nun neun von knapp 80 Figuren in Super Smash Bros. Ultimate doch stark überrepräsentiert. Allerdings waren die vier Download-Kämpfer davor allesamt so überraschend, dass ich den großen Ärger über dieses Auf-Nummer-sicher-Gehen zum Abschluss der ersten DLC-Welle, die aktuell über die Entwickler hereinbricht, nicht teilen kann und will. Und was die Gestaltung, die Liebe zum Detail bezüglich der Verweise auf die Vorlage und die spielerische Qualität Byleths angeht, gibt es ohnehin wie üblich nichts auszusetzen – hier wird allerhöchste Qualität geliefert! So, und jetzt hoffe ich im zweiten DLC-Paket weiter auf meinen Traumkämpfer Tetrisblock.

Infos

Termin:	29. Januar 2020
Genre:	Beat 'em Up
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Sora Ltd./Bandai Namco
Sprache:	-
Text:	Deutsch
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Preis:	ca. 6 Euro/ca. 25 Euro (Fighter's Pass)

Fazit

Nicht die kreativste Wahl, überzeugt Byleth in spielerischer Hinsicht aber definitiv.

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch die besten von uns getesteten Spiele für Switch, aufgeschlüsselt nach ihren jeweiligen Genres!

ACTION

BAYONETTA 2 (INKL. TEIL 1)

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Brachialer, klasse inszenierter Action-Hammer mit fabelhaftem Kampfsystem

The Binding of Isaac: Afterbirth+
Wertung: 9 | Hersteller: Headup Games

Full Metal Furies
Wertung: 9 | Hersteller: Cellar Door Games

Astral Chain
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Attack on Titan 2
Wertung: 8 | Hersteller: Koei Tecmo

Blazing Chrome
Wertung: 8 | Hersteller: The Arcade Crew

Dead Cells
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Dragon Ball Xenoverse 2
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Fire Emblem Warriors
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Gonner
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Guacamelee! 2
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Hotline Miami Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Hyrule Warriors Definitive Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes 2
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

My Friend Pedro
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Outlast 2
Wertung: 8 | Hersteller: Red Barrels Games

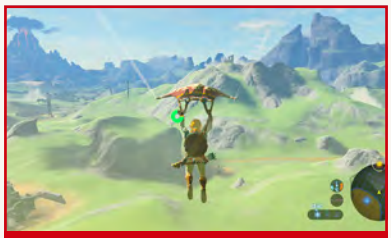
Pac-Man Championship Edition 2 Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Rogue Legacy
Wertung: 8 | Hersteller: Cellar Door Games

Sine Mora EX
Wertung: 8 | Hersteller: THQ Nordic

Superhot
Wertung: 8 | Hersteller: Superhot Team

ACTION-ADVENTURE



THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

Wertung: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk und ein moderner Klassiker, der spielerische Freiheit und Kreativität großschreibt

Hollow Knight
Wertung: 9 | Hersteller: Team Cherry

Hyper Light Drifter
Wertung: 9 | Hersteller: Abylight

Iconoclast
Wertung: 9 | Hersteller: Bifrost Entertainment

Luigi's Mansion 3
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Okami HD
Wertung: 9 | Hersteller: Capcom

Axiom Verge
Wertung: 8 | Hersteller: Thomas Happ Games

Broforce
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Cadence of Hyrule
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Cave Story +
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis/Headup Games

L.A. Noire
Wertung: 8 | Hersteller: Rockstar

Lego City Undercover
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego DC Super-Villains
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Lego Die Unglaublichen
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Monster Boy und das verfluchte Königreich
Wertung: 8 | Hersteller: FDG Entertainment

Moonlighter
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Resident Evil 2 Revelations
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Severed
Wertung: 8 | Hersteller: Drinkbox Studios

Steamworld Dig 2
Wertung: 8 | Hersteller: Rising Star Games

JUMP & RUN

SUPER MARIO ODYSSEY

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Den Ehrenplatz der Liste verdient niemand anderes als das Urgestein des Hüpfspielgenres: Mario!

Celeste
Wertung: 9 | Hersteller: Matt Makes Games Inc.

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Deluxe
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends: Definitive Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Shantae: Half-Genie Hero
Wertung: 9 | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight: Treasure Trove
Wertung: 9 | Hersteller: Yacht Club games

Super Mario Maker 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Super Meat Boy
Wertung: 9 | Hersteller: Blitworks

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fox n Forests
Wertung: 8 | Hersteller: Bonus Level Entertainment

Kirby Star Allies
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Light Fall
Wertung: 8 | Hersteller: Bishop Games

Mega Man 11
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Mega Man X Legacy Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

New Super Lucky's Tale
Wertung: 8 | Hersteller: PQube

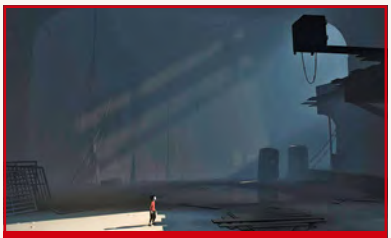
Spyro Reignited Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Trine 4: The Nightmare Prince
Wertung: 8 | Hersteller: Modus Games

The End is Nigh
Wertung: 8 | Hersteller: Nicalis

Yooka-Laylee und das unerreichbare Versteck
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

ADVENTURE



INSIDE

Wertung: 9 | Hersteller: Playdead

Dieses zeitlose Indie-Kunstwerk sollte man auf jeden Fall gespielt haben. Nach wie vor ein Geheimtipp!

Brothers: A Tale of Two Sons
Wertung: 9 | Hersteller: 505 Games

Forgotton Anne
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

The Lion's Song
Wertung: 9 | Hersteller: Mi'pu'mi Games

The Walking Dead: The Final Season
Wertung: 9 | Hersteller: Skybound Entertainment

Yoku's Island Express
Wertung: 9 | Hersteller: Team 17

Batman: The Telltale Series – Staffel 1
Wertung: 8 | Hersteller: Telltale Games

Flipping Death
Wertung: 8 | Hersteller: Zoink

Gris
Wertung: 8 | Hersteller: Devolver Digital

Layton's Mystery Journey: Katrielle & die V.d.M.
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Minecraft
Wertung: 8 | Hersteller: Mojang

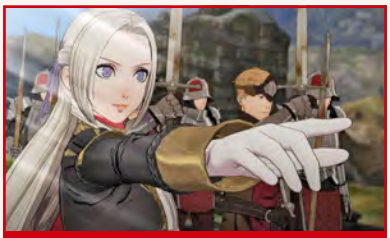
Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

State of Mind
Wertung: 8 | Hersteller: Daedelic Entertainment

Untitled Goose Game
Wertung: 8 | Hersteller: Panic

Valiant Hearts: The Great War
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

STRATEGIE



FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Umfangreich, komplex und durchweg liebevoll gestaltet – Fire Emblem ist ein tolles Strategieerlebnis!

Into the Breach
Wertung: 9 | Hersteller: Subset Games

Mario + Rabbids Kingdom Battle
Wertung: 9 | Hersteller: Ubisoft

Sid Meier's Civilization 5
Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

World of Goo
Wertung: 9 | Hersteller: Tomorrow Corporation

Disgaea 1 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Disgaea 5 Complete
Wertung: 8 | Hersteller: NIS America

Ironcast
Wertung: 8 | Hersteller: Ripstone

Kingdom Two Crowns
Wertung: 8 | Hersteller: Raw Fury

Slay the Spire
Wertung: 8 | Hersteller: Humble Bundle

Steamworld Heist: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Banner Saga 3
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Wargroove
Wertung: 8 | Hersteller: Chucklefish

World Conqueror X
Wertung: 8 | Hersteller: Circle Entertainment

Automachef
Wertung: 7 | Hersteller: Team 17 Digital

Bringt Schwung in die Hütte: Das Zelda-Rogue-like Cadence of Hyrule hat eine tolle Musikuntermalung!

MY TWO COINS

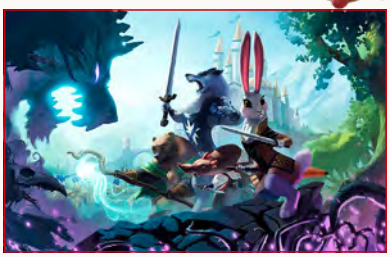
Gibt es eigentlich noch irgendeinen Grund, Videospiele in Packungsform zu kaufen, wenn in ihnen immer seltener ein echter physischer Datenträger steckt? Müllgeneratoren ohne Sinn?

Auch auf die Gefahr hin, dass mich Katha, Viktor und Ex-Kollege Marco hauen, wenn sie davon erfahren: Ich habe bei meiner jüngsten Ausmistaktion in meinem Wohnzimmer gerade sämtliche Film- und Spiele-Hüllen in den gelben Sack geworfen, die bei mir noch in irgendwelchen Regalen rumgammelten. Ich kann mich nicht mal mehr dran erinnern, wann ich zuletzt ein Spiel auf Disc gekauft habe. Das kommt mittlerweile so selten vor, dass ich die wenigen noch verbliebenen Exemplare lieber in einen Sammelordner für Speichermedien reinpacke statt die uralten Klamotten in meiner Vitrine auszustellen. Ich hatte sogar noch 25 Jahre alte CDs bei mir in einem Karton! Sonst hole ich mir mittlerweile alles digital. Und das bei einer 16-Mbit-Leitung. Ich mag es, alles schön aufgeräumt und nur einen Klick entfernt auf meiner Konsole oder meinem Spiele-Laptop zu haben – und auch mitnehmen zu können. Bis auf Speicherplatzprobleme ergeben sich dabei eigentlich auch keine großen Schwierigkeiten.

Plastikflut

Aaaaber: Ich verstehe jeden, der seine Sammlung stolz herzeigt, ein paar hundert Spielepackungen inklusive. Was mich aber gewaltig nervt – und bitte, schreibt mir dazu eure Meinung – sind die mittlerweile bergeweise vorhandenen Spielepacks in den Elektro- und Gaming-Fachmärkten, in denen statt eines physischen Datenträgers nur noch ein Download-Code enthalten ist. Früher war das eine nervige Ausnahme. Dieser Tage ist es oft die Norm. Eine Runde Extra-Applaus dafür, wenn dieser Code zur exakt gleichen Version des Spiels führt, die man sich auch digital direkt auf der Konsole oder beim PC-Store seines Vertrauens herunterladen kann. Was, wortwörtlich, soll dieser Abfall? Die Menge an Müll, die damit produziert wird, braucht … wer? Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, dass es diese Leerboxen mittlerweile nur noch aus zwei Gründen gibt. Erstens, um sich Präsenzfläche in den Läden zu schaffen. Eine breite Wand an Packshots ist gute und in den meisten Fällen ziemlich kostengünstige Werbung dort, wo sich ab und an eben doch ein paar Spontankäufer hinverirren. Und zweitens: Weil man so den nicht zu unterschätzenden Kundenkreis der planlosen, aber wohlmeinenden Großeltern & Co. zum Kauf eines Geschenks für die Kids verleiten kann.

TREASURE TRACKER



„Heroes coming after my throne?! ROAR!“ Armello ist ein feines Mittelding zwischen Strategie- und Brettspiel – wenn man ein dickes Fell gegenüber Würfelpech mitbringt.

Vor knapp 18 Monaten erschien Armello auf der Switch – und wir wollten euch dieses schön gestaltete Teil noch einmal ins Gedächtnis rufen: Sucht euch einen mehr oder weniger putzigen Tierhelden mit einzigartigen Fähigkeiten aus, gebt ihm Equipment an die Hand und schickt ihn los, um der neue König von Armello zu werden. Dazu müsst ihr entweder den amtierenden, verseuchten König im Kampf bezwingen, dessen Krankheit heilen oder als ruhmreicher Held Prestige sammeln. Übrigens: Armello gibt es mittlerweile für viele Systeme, unter anderem auch Android, iOS und PC.

SPORTSPIEL

NBA 2K18

Wertung: 9 | Hersteller: 2K Games

Klasse Basketballspiel mit grandioser TV-Präsentation, die grafisch zum Besten der Switch zählt

Rocket League
Wertung: 9 | Hersteller: Psyonix

FIFA 19
Wertung: 8 | Hersteller: Electronic Arts

Golfstory
Wertung: 8 | Hersteller: Sidebar Games

Infinite Minigolf
Wertung: 8 | Hersteller: Zen Studios

Mario Tennis Aces
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Mario & Sonic b. d. O. Spielen – Tokyo 2020
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Ring Fit Adventure
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Windjammers Dotemu
Wertung: 7 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

NBA Playgrounds
Wertung: 6 | Hersteller: Saber Interactive

ROLLENSPIEL

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Wertung: 10 | Hersteller: Larian

Ein Rollenspiel, wie es besser kaum geht – mit sinnvollen Anpassungen für die Switch-Umsetzung!

Diablo 3: Eternal Collection
Wertung: 9 | Hersteller: Blizzard Entertainment

Dragon Quest 11S: Streiter des Schicksals
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 12: The Zodiac Age
Wertung: 9 | Hersteller: Square Enix

Octopath Traveller
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

The Witcher 3: Wild Hunt – Complete Edition
Wertung: 9 | Hersteller: Bandai Namco

Xenoblade Chronicles 2
Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Child of Light: Ultimate Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Collection of Mana
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Dark Souls Remastered
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Darkest Dungeon: Ancestral Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Merge Games

Dragon Quest Builders 2
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Final Fantasy 10/10-2 HD Remaster
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Pillars of Eternity: Complete Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Versus Evil

Pokémon Schwert & Schild
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Salt & Sanctuary
Wertung: 8 | Hersteller: Sky Studios

South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Steamworld Quest: Hand of Gilgamech
Wertung: 8 | Hersteller: Image & Form

The Elder Scrolls 5: Skyrim
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Undertale
Wertung: 8 | Hersteller: Toby Fox

World of Final Fantasy Maxima
Wertung: 8 | Hersteller: Square Enix

GESCHICKLICHKEIT

BABA IS YOU

Wertung: 9 | Hersteller: Hempuli

Herausforderndes Puzzleabenteuer, das richtig viel aus seiner cleveren Spielidee herausholt

Thumper
Wertung: 9 | Hersteller: Drool

1-2 Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Crypt of the Necrodancer
Wertung: 8 | Hersteller: Brace Yourself Games

Death Squared
Wertung: 8 | Hersteller: SMG Studio

Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für Switch
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Freedom Planet
Wertung: 8 | Hersteller: Marvelous Europe

Just Dance 2017
Wertung: 8 | Hersteller: Ubisoft

Katamari Damacy Reroll
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Overcooked 2
Wertung: 8 | Hersteller: Team 17

Picross S2
Wertung: 8 | Hersteller: Jupiter Corporation

Puyo Puyo Tetris
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Scribblenauts Showdown
Wertung: 8 | Hersteller: Warner Bros. Interactive

Semblance
Wertung: 8 | Hersteller: Nyamakop

Snipperclips Plus
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sonic Mania
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Super Mario Party
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Sushi Striker: The Way of Sushido
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tetris 99
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Tied Together 2
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Typoman
Wertung: 8 | Hersteller: Wales Interactive

SIMULATION

STARDEW VALLEY

Wertung: 9 | Hersteller: Chucklefish

Vergesst euren echten Job und werdet lieber Farmer in der grandiosen Landwirtschaftssimulation!

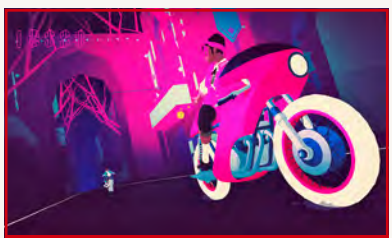
Doraemon Story of Seasons
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Bridge Constructor Portal
Wertung: 8 | Hersteller: Headup Games

Football Manager 2019 Touch
Wertung: 8 | Hersteller: Sega

Landwirtschaftssimulator Switch Edition
Wertung: 7 | Hersteller: Astragon Games

MUSIKSPIEL



SAYONARA WILD HEARTS

Wertung: 9 | Hersteller: Annapurna Games

Ein außergewöhnliches Musikspiel mit ganz viel Charme, Stil und tollem Gameplay

Floor Kids
Wertung: 8 | Hersteller: Merj Media

Deemo
Wertung: 8 | Hersteller: Flyhigh Works

SHOOTER

SPLATOON 2

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Splatoon 2 ist ein wahnsinnig spaßiger, farbenfroher Team-Shooter für alle Alterklassen.

Doom
Wertung: 8 | Hersteller: Bethesda

Overwatch: Legendary Edition
Wertung: 8 | Hersteller: Activision Blizzard

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Nintendo geht in die Vollen und liefert einen Titel ab, den man noch in Jahren spielen wird.

Arms
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Dragon Ball Fighter Z
Wertung: 8 | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken DX
Wertung: 8 | Hersteller: Nintendo

Street Fighter 30th Anniversary Collection
Wertung: 8 | Hersteller: Capcom

Zurück zu alten Stärken: Der schnellste Igel der Welt macht eine super Figur in Sonic Mania!

RETRORÄTSELN

„Moin, moin: Bill & Ted's Excellent Game Boy Adventure" – mehr Worte brauchte Sebastian Struss nicht, um unser Rätsel zu lösen ...

Gut, machen wir es obskurer. Bei dem gesuchten Titel handelt es sich um ein seltenes Spiel aus den 90ern. Die ungewöhnliche Grafik war ihrer Zeit voraus, auch wenn der Stil ziemlich eintönig war – selbst im Infrarot-Modus. Der Hersteller war übrigens berühmt: Vor allem Playstation- und Puzzlefans dürften den Namen noch kennen. Und nein, mit Starship Troopers hat das Stück nichts zu tun.

Ihr kennt unser Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt eine E-Mail mit eurer Antwort an: redaktion.benj@minkegel.de. Einsender erklären sich einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

RENNSPIEL

MARIO KART 8 DELUXE

Wertung: 9 | Hersteller: Nintendo

Exzellenter Fun-Racer, der online und lokal für eine Mordsgaudi im Mehrspielermodus sorgt

Asphalt 9 Legends
Wertung: 8 | Hersteller: Gameloft

Crash Team Racing: Nitro-Fueled
Wertung: 8 | Hersteller: Activision

Fast RMX
Wertung: 8 | Hersteller: Shin'en

Gear Club Unlimited 2
Wertung: 8 | Hersteller: Microids

Riptide GP Renegade
Wertung: 8 | Hersteller: Vector Unit

Beach Buggy Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Vector Unit

Cars 3: Driven to Win
Wertung: 7 | Hersteller: Headup Games

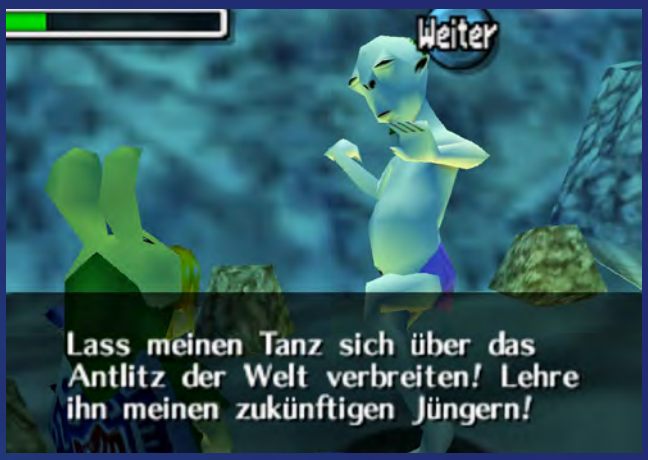
Grip
Wertung: 7 | Hersteller: Eurovideo

Team Sonic Racing
Wertung: 7 | Hersteller: Sega

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Drei Tage Zeit, die verheerende Aussicht auf das Ende der Welt und nur einer, der die scheinbar ausweglose Katastrophe abwenden kann: Das ist The Legend of Zelda: Majora's Mask. Wir blicken zurück auf eines der außergewöhnlichsten Zelda-Abenteuer der ruhmreichen Seriengeschichte.

Die furchterregende Fratze ist längst Teil des kollektiven Spielergedächtnisses geworden und gehört somit zu den ikonischsten Anblicken der Zelda-Geschichte.



Majora's Mask treibt auf die Spitze, was in Ocarina of Time bereits anklang und füllt die Spielwelt mit Unmengen an ebenso durchgeknallten wie interessanten NPCs.

Wie setzt man das perfekte Spiel fort? Mit diesem Problem sahen sich die Entwickler bei Nintendo im Jahre 1998 konfrontiert. Mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time hatten sie einen Titel geschaffen, der mehr war als nur ein Meisterwerk seiner Zeit: Er prägte das Action-Adventure so sehr, dass seine Auswirkungen bis zum heutigen Tage zu spüren sind und veränderte zusammen mit Super Mario 64 die Idee dessen, was ein 3D-Videospiel sein kann. Was also tun? Der wohl einfachste Weg wäre gewesen, einfach genau dasselbe Konzept wie Ocarina of Time zu nehmen und somit ein bestimmt erneut sehr gutes, aber auch etwas uninspiriertes Abenteuer abzuliefern. Das wollten die Entwickler aber nicht, allen voran Zelda-Erfinder Shigeru Miyamoto und Eiji Aonuma, der heute die Leitung sämtlicher Zelda-Entwicklungen innehat, damals aber das erste Mal zusammen mit Yoshiaki Koizumi auf dem Director-Stuhl Platz nehmen durfte. Ebenso wäre es aber wenig sinnvoll gewesen, die teuer entwickelten Assets und die Engine von Ocarina of Time einfach ungenutzt liegen zu lassen. Der Novum-Faktor musste also spielerisch erreicht werden. Angeblich war es ein Traum Koizumis, der schlussendlich den Anstoß zu dem gab, was Majora's Mask werden sollte: Er träumte davon, dass der Mond auf unsere Erde zu stürzen drohte und davon, wie schlimm die Aussicht auf den sicheren Tod für die Menschen sein müsste. Aus dieser Horrorvorstellung erwuchs die Paralleldimension Termina und mit ihr die Idee eines sich wiederholenden Zyklus. Anstatt der im Spiel vorhandenen drei Tage, die Link immer wieder erlebt, waren zu Beginn sieben Tage geplant. Das hätte die Hardwarefähigkeiten des N64 aber weit überschritten, schließlich brachte die Berechnung der Tagesabläufe all der verschiedenen NPCs schon bei nur 72 virtuellen Stunden die Konsole zum Glühen. So sehr, dass Majora's Mask zu den wenigen Spielen gehörte, die das optional erhältliche Expansion Pack für das N64 voraussetzten, das den RAM der Konsole von 4 auf 8 MB hochschraubte.

Ein Jahr Zeit für drei Tage Zeit

Mehrtägiger Zyklus, eine Welt am Rande des Abgrunds: Mit diesen Ideen traten Aonuma und Koizumi bald nach der Fertigstellung von Ocarina of Time an Miyamoto heran. Dieser mochte das Konzept, sah den ungewohnten Weg aber auch als Risiko an. So sprach er eine Bedingung aus, um sicherzustellen, dass das da-

In der Dekuform sind wir im Kampf ziemlich hilflos, verfügen aber über einzigartige Talente wie jenes, aus einer Blüte heraus nach oben und durch die Luft zu segeln.

Goronen-Link ist der Mann fürs Grobe. Er schlägt aber nicht nur hart zu, sondern rollt auch zusammengekugelt im Affenzahn und mit Stachelbesatz durch die Gegend.

Zora-Link schwimmt schnell und sehr elegant durchs Wasser, steht aber auch an Land seinen Fischmann. Ganz besonders effektiv ist sein elektrischer Magieschild.

mals noch namenlose Spiel nicht zum finanziellen Desaster würde: Es sollte innerhalb von nur einem Jahr entstehen. Ein hehres Ziel, doch der Rückgriff auf vorhandene Ressourcen und ein extrem gut eingespieltes und kompetentes Team sorgten dafür, dass diese Frist tatsächlich nur geringfügig überschritten wurde. Im November 1998 erschien Ocarina of Time in Japan, im April 2000 (und bei uns im November) Majora's Mask. Das während der Entwicklungszeit als Zelda Gaiden und Zelda: Mask of Mujula bezeichnete Abenteuer war dankenswerterweise alles andere als ein Schnellschuss und gilt zu Recht bis heute als eines der ungewöhnlichsten und und auch besten Zelda-Abenteuer überhaupt – gerade weil es so viel anders macht als Ocarina of Time. Damit hatte Nintendo die Frage, wie man die Fortsetzung zum besten Spiel aller Zeiten macht, mehr als nur kompetent beantwortet.

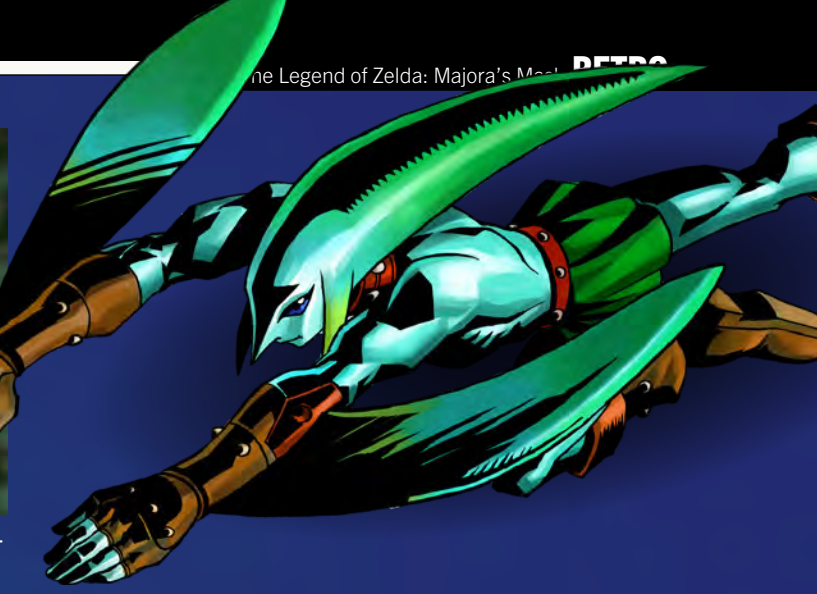
Through the Rabbit Hole

Doch hält sich das Abenteuer auch heute noch? Wir haben das N64 herausgekramt und entstaubt, um dieser Frage auf den Grund zu gehen. Bewusst lassen wir an dieser Stelle das Remake für den Nintendo 3DS außen vor, das zahlreiche Aspekte des Spiels verbesserte – es kam aber auch satte 15 Jahre später und auf deutlich stärkerer Hardware in den Handel. Die Geschichte hat auf jeden Fall nichts von ihrem Reiz verloren: Auf der Suche nach seiner verlorenen Feenfreundin Navi wird Link in einem düsteren Wald vom mysteriösen Horror Kid überfallen und seines Pferdes Epona und der Okarina der Zeit beraubt. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd und einem Sturz durch einen offenbar zwischen Raum und Zeit schwebenden Tunnel findet er sich in der Parallelwelt Termina wieder, der das erwähnte Schicksal droht: Das Ende jeden Lebens durch den Aufprall des Mondes, der mit diabolischem Gesicht am Himmel steht, nach Ablauf von drei Tagen. Nach einem kurzen Intermezzo erhält Link seine Okarina wieder und nutzt sie, um in der Zeit zurückzureisen und die drei Tage wieder und wieder zu erleben, um einen Weg zu finden, dem Horror Kid ein für alle Mal das Handwerk zu legen – ihm und der teuflischen Kreatur namens Majoras Maske, die auf seinem Gesicht weilt …

Trauer in Termina

Nie wieder war Zelda so düster wie in Majora's Mask. Dabei sprechen wir nicht nur von der bedrückenden Grundprämisse, sondern auch davon, wie erschreckend realistisch die Bewohner Terminas mit diesem Schicksal umgehen. Manche geben auf, andere versuchen verzweifelt, gegen das unabwend-

Majora's Mask ist schuld an dem Schrecken, der sich Tingle nennt und fester Bestandteil der Zelda-Welt ist. Bei seinem ersten Auftritt verkauft er uns Übersichtskarten.



Was hat es mit dem mysteriösen Maskenhändler auf sich? In Ocarina of Time spielte er nur eine Nebenrolle, hier ist er beinahe Auslöser für den Untergang der Welt.

bare Übel anzukämpfen; wieder andere ignorieren es vollkommen und tun so, als wäre alles wie immer. Doch auch abseits dieser großen Story erzählt Majora's Mask Geschichten voller Traurigkeit. Wir denken an den Zora-Krieger Mikau, den wir nach einem aussichtlosen Kampf sterben sehen und dessen Grab wir eigenhändig ausheben müssen; an das Mädchen Pamela, dessen Vater ihr in Untotengestalt nach dem Leben trachtet (wobei wir dem lieben Papa glücklicherweise helfen können); und natürlich an die verhinderte Liebe zwischen dem Pärchen Anju und Kafei im Angesicht des sicheren Todes. Wirklich harter Tobak! Gemischt wird diese in der Zelda-Historie einmalige Melancholie voller Schicksale, die nicht immer ein glückliches Ende finden, mit dem typischen bizarren Humor und den durchgeknallten Figuren, wie man sie spätestens seit Link's Awakening kennt. So hat der leicht gruselige Strumpfhosenträger Tingle in Majora's Mask seinen ersten Auftritt! Er ist neben in Toiletten lebenden Kreaturen, die nach Papier verlangen, verrückten Tänzern, die den Mond anbeten, Riesenschildkröten, die durchs Meer tuckern, und noch viel, viel mehr abgefahrenen Momenten und NPCs bei Weitem nicht das Seltsamste in Majora's Mask. Und das will etwas heißen! Die Majora-Mischung ist absolut einmalig und der bekannte Charme der Reihe kommt trotz all dem, was der Titel anders macht, nie zu kurz. Besonders spannend: Einen Großteil der Figuren kennt man in anderen Rollen bereits aus Ocarina of Time. Erklärt wird dieser Umstand durch die Parallelldimension, der wahre Grund dahinter findet sich in Entwicklungsressourcen, die dadurch gespart werden konnten. In der Praxis sorgt dieser Mischmasch dafür, dass Majoras Mask sich noch geheimnisvoller und interessanter anfühlt als es ohnehin schon ist.

Heldenhafte Maskerade

Auch spielerisch ging Majora's Mask in vielerlei Hinsicht ungewohnte Wege. Klar, die Übernahme von Ocarina-of-Time-Assets kam nicht von ungefähr und somit erwarteten uns wieder Oberwelt, Dungeons, diverse (und davon zahlreiche alteingesessene) Items, kleine Schlüssel, große Schlüssel und viele, viele andere Aspekte, die man so schon kannte. Allerdings war die Qualität dieser bewährten Elemente extrem hoch – die (leider nur) vier Hauptdungeons des Spiels gehören mit zu

Die sehr, sehr lange Nebenquest rund um Anju und Kafeis Liebe im Zeichen der drohenden Apokalypse ist einfach famos gestaltet – trotz einiger nerviger Wartepausen.

Keine Frage: Majora's Mask ist seltsam! Diese Link-Statue, die wir mittels eines Liedes erschaffen können, wurde Ausgangspunkt der Internet-Creepypasta „Ben Drowned".

Der Kampf gegen Majora ist nicht ultraschwer, aber anspruchsvoll – es sei denn, man setzt das Gesicht der Grimmigen Gottheit auf und zerstört ihn in Sekundenschnelle.

Einige Szenen im Spiel gehören mit zum Emotionalsten, was Zelda zu bieten hat. Das Wiedersehen zwischen Pamela und ihrem Vater sticht hierbei ganz besonders hervor.

den komplexesten und besten, welche die Zelda-Serie je gesehen hat. Zudem wurde schon insofern Innovation betrieben, als dass alle Items außer dem Bogen und den vier verschiedenen Pfeilarten abseits der Tempel versteckt waren. Dennoch waren es neben all diesen Detailinnovationen vor allem drei Dinge, die Majora's Mask in spielerischer Hinsicht so einzigartig machten. Erstens waren dies die Masken. In Ocarina of Time nur für eine belanglose Nebenquest vonnöten, drehte sich diesmal fast alles um sie! 24 Stück gibt es, teilweise sind sie sehr gut versteckt und während einige nur für einzelne Herzteile oder Ähnliches gebraucht werden, haben andere praktische Einsatzzwecke. So lassen uns die Hasenohren etwa deutlich schneller laufen, die Ka-Bumm-Maske ist von unschätzbarem Wert, wenn wir keine Bomben bei uns haben, und die Fels-Maske macht uns den meisten Figuren und Feinden gegenüber unsichtbar. Die drei wichtigsten Masken des Abenteuers, die wir anders als die meisten anderen Gesichtsbeschmückungen im Storyverlauf auf jeden Fall entdecken und ständig in den Dungeons nutzen müssen, verwandeln uns zudem komplett in andere Figuren. Als Deku, Gorone und Zora verfügen wir über einzigartige Fähigeiten und können etwa durch die Lüfte segeln (Deku), im Affenzahn durch die Gegend rollen (Gorone) und elegant durch das kühle Nass zischen (Zora). Für die ultimative Belohnung lohnt es sich übrigens, wirklich alle Masken zu finden; wer einmal das Gesicht der Grimmigen Gottheit aufgesetzt hat, mit dem wir in Bosskämpfen eine ganz besondere Form annehmen können, will dieses übermächtige Gefühl nicht wieder missen!

Vorwärts in die Vergangenheit

Die zweite Innovation ist das erwähnte Zeitreisefeature. Wollen wir nicht die Welt brennen sehen, so reisen wir vor dem Absturz des Mondes zum Beginn der drei Tage zurück und behalten dann zwar alle Schlüssel-Items, verlieren aber Dinge wie Rubine, Bomben und Pfeile. Zudem werden fast alle unserer Taten in der Welt von Termina und in den Dungeons zurückgesetzt. Hört sich stressiger an, als es ist – tatsächlich lernt man sehr schnell, mit diesem Zeitreisesystem umzugehen, und es erlaubt uns, die Abläufe innerhalb der drei Tage genau kennenzulernen. Irgendwann wissen wir, wann welche Figur wo ist, welches Ereignis zu welcher Stunde eintritt und wie bestimmte Geschehnisse zusammenhängen. Überblick darüber geben uns die ständig eingeblendete Uhr und zudem ein Notizbuch, welches die wichtigsten Figuren im Blick behält, aber etwas rudimentär gestaltet ist.

Bitte warten

Die dritte Neuerung: Majora's Mask fokussiert sich stark auf Nebenaufgaben, welche sich diesen Namen wirklich verdienen und die direkt mit dem Zeitreisefeature

Das Design der Dungeons ist wirklich fantastisch gelungen und extrem komplex. Den Felsenturm erforschen wir gleich zweimal – einmal normal, einmal kopfüber!

Das Schicksal von Termina scheint besiegelt; es sei denn, Link gelingt es, die vier Wächter zu wecken, welche den herabstürzenden Trabanten aufhalten können.

Aliens in the Legend of Zelda? Bei der Verteidigung der Romani Ranch kommen Kühe stehlende Wesen vom Himmel herab. Gruselig!

zusammenhängen. Im Laufe des Abenteuers retten wir unter anderem eine Farm vor einer Alieninvasion, vereinen einen zerrissenen Froschchor und verhelfen den bereits erwähnten Anju und Kafei zu ihrem Liebesglück. Allerdings zeigt sich hier auch die größte Schwäche des Abenteuers: Wartezeiten. Zwar können wir mit der Okarina der Zeit jeweils halbe und ganze Tage überspringen (und die Zeit auch langsamer vergehen lassen), trotzdem ist es vor allem bei den Nebenaufgaben so, dass wir oft viele Ingame-Stunden lang warten müssen, bis sich an einer bestimmten Stelle im Spiel etwa eine Tür öffnet oder sonst ein Ereignis eintritt. Vor allem bei der Anju-und-Kafei-Quest ist das ein extrem nerviger Faktor – und um alle Masken und Items zu ergattern, die es während dieser Aufgabe abzustauben gibt, müssen wir die Mission gar mit winzigen Variationen zweimal erledigen! Zwar dauert eine Stunde im Spiel nicht einmal eine Minute, aber die Wartepausen summieren sich schnell, vor allem, wenn man nicht weiß, was zu tun ist, und nach einem Fehler noch einmal beim Anbruch des ersten Tages anfangen muss. Hinzu kommen die teilweise doch arg obskuren Hinweise auf noch offene Missionen und teilweise einfach dämliche Designentscheidungen. Uns mit drei Flaschen in eine Piratenfestung zu schicken, in der vier Eier versteckt sind, die wir damit transportieren sollen, erfordert unnötige Laufarbeit.

Die Bosskämpfe sind interessant, da es Zelda-untypisch nicht die eine, richtige Herangehensweise gibt. Die beste Auseinandersetzung ist jene gegen Metallstier Goth.

Bis heute einzigartig

All diese und andere Makel, die zum großen Teil auf das Alter des Spiels und damit überholte Designmuster zurückzuführen sind, wurden in der Fassung für den Nintendo 3DS ausgebessert. Aber ganz egal, ob auf dem Handheld oder in seiner Ursprungsfassung – Majora's Mask ist bis heute ein absolut faszinierendes Erlebnis. Es nimmt so viele bekannte Zelda-Elemente und verdreht und ordnet sie dermaßen kreativ neu an, dass es sich völlig eigenständig anfühlt. Die absolut einmalige Atmosphäre, welche eine Melancholie und Düsternis in sich trägt, die man zuvor niemals mit Zelda in Verbindung gebracht hätte, ist zudem eine Nummer für sich. Nintendo ruhte sich nach Ocarina of Time nicht auf den erarbeiteten Lorbeeren aus, sondern ging in die Vollen, wagte es, Risiken einzugehen, und schaffte damit eine Punktlandung. Es wird interessant zu sehen sein, ob bzw. inwiefern sich der Nachfolger von Breath of the Wild hier eine Scheibe abschneiden wird. Schließlich befindet sich der Titel in einer ähnlichen Situation: Er baut auf dem technischen Grundgerüst seines Vorgängers auf, der von vielen als eines der besten Abenteuer aller Zeiten angesehen wird. Wenn dabei am Ende so etwas Geniales wie Majora's Mask herauskommt, dann immer her damit! ■ **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

Ein absolutes Meisterwerk, dessen Mängel nichts an seiner fortdauernden Brillanz ändern

Wäre es nicht für diesen Retroartikel gewesen, so hätte ich Majora's Mask wohl nicht noch einmal gespielt. Warum? Bestimmt nicht wegen fehlender Qualität! Zusammen mit The Wind Waker und Link's Awakening streitet sich das Abenteuer regelmäßig um den Titel „mein liebstes Zelda aller Zeiten" und damit gleichzeitig auch um den einen Platz weit vorne unter meinen liebsten Spielen überhaupt. Allerdings greife ich heutzutage einfach viel eher zum Remake des Spiels für den Nintendo 3DS, welches zahlreiche Makel des Originals ausbügelt, deutlich besser aussieht und auch sonst – neben einer kleinen Handvoll kontroverser Veränderungen – einfach ein noch wesentlich runderes Ergebnis ist. Einige Dinge an der N64-Version, vor allem die langen Wartepausen, wenn man zu einem bestimmten Zeitpunkt an einem bestimmten Ort sein muss, habe ich nämlich definitiv nicht vermisst. Allerdings, abseits der dem Alter des Spiels geschuldeten Mängel macht es einfach so viel richtig, erzählt eine dermaßen interessante und düstere Geschichte und versprüht Kreativität in einem solchen Ausmaß, dass man auch 20 Jahre nach dem Release nichts anderes als begeistert sein kann. Anju, Kafei, Pamela, Lulu, Mikau und noch viele, viele weitere Figuren werde ich zudem niemals vergessen. Ein Meisterwerk!

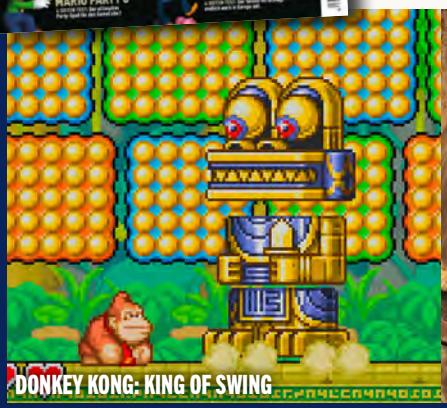
Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt: in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt und was hat die Redaktion bewegt?

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 03/2005

Die N-ZONE-Ausgabe vom März 2005 war vollgestopft mit Top-Titeln. In der Vorschau machte uns Sam Fisher in Splinter Cell: Chaos Theory heiß auf neue Stealth-Abenteuer und Fox McCloud brachte in Starfox Assault die Shooter-Action der Reihe auf den Gamecube. Spätestens im Testbereich kamen dann aber die wahren Perlen zum Vorschein! Während uns Resident Evil 4 (95) einen Monat zuvor in der Vorschau begegnet war, konnten wir den Titel nun auf Herz und Nieren prüfen und waren begeistert. Das Zombie-Meisterwerk kitzelte alles aus dem Gamecube heraus und galt bereits zum Release als einer der besten Titel der Ära. Neben dem düsteren Resi wurde es mit dem ästhetisch ungewöhnlichen Viewtiful Joe 2 aber auch bunt in der N-ZONE. Der abgedrehte Actiontitel im B-Movie-Setting schaffte es, Jump & Run, Kloppereien und Superhelden zu vereinen, was in unserer Redaktion prompt mit einer 90er-Wertung belohnt wurde. Weniger ungewöhnlichen, dafür aber genauso bunten Spaß lieferten die Multiplayer-Hits Mario Party 6 (87) und Mario Power Tennis (92), wobei sich Letzterer sogar als noch besser als der N64-Vorgänger erwies. Für den kurz vor Release stehenden Nintendo DS gab's mit Daigasso! Band Brothers DS (84) interaktive Jamsessions mit Suchtpotenzial, auf dem GBA konnten Donkey Kong: King of Swing (81) und Metal Slug (82) stabile Platformer-Action bieten. Sonst gab es im Special den letzten Teil des Entwickler-Tagebuchs zu Resident Evil 4 zu lesen und wir starteten den Auftakt unseres Backstage-Berichts, in dem wir euch einen Blick hinter die Nintendo-Kulissen gewährten.


DONKEY KONG: KING OF SWING

RESIDENT EVIL 4

VIEWTIFUL JOE 2

AUSGABE 03/2010

2010 befand sich in der Märzausgabe der N-ZONE wieder ein kunterbunter Spiele-Mix aus allerlei Genre-Ecken. Bereits in der Vorschau tummelten sich zahlreiche Spieleknaller! Die Action-Adventure-Marke Prince of Persia konnte beweisen, dass sie viel Potenzial in sich trug und stellte mit Die vergessene Zeit eine gelungene Fortsetzung auf die Beine. Die Zeit vergaßen wir auch beim Spielen von Pokémon Heartgold und Soulsilver, von denen wir trotz japanischer Version einfach nicht mehr loskamen. Zugleich gab's vor lauter Vorfreude auf die bald erscheinenden Professor Layton und die letzte Zeitreise und Professor Layton und die Geisterflöte nicht nur einen Ausblick, sondern gleich noch ein umfangreiches Trivia-Special zur DS-Knobel-Reihe. Im Testbereich überzeugte uns Silent Hill: Shattered Memories (81) für die Wii derweil mit genialer Grusel-Atmosphäre und gelungenem Gameplay. Außerdem wurde es rasant: Sonic & Sega All-Stars Racing (87), welches sich als wahre Mehrspieler-Granate erwies, sorgte für leere Kart-Strecken im Pilzkönigreich und auch in Super Monkey Ball: Step & Roll (83) ließen wir die Affenbande mithilfe des Balance Boards der Wii ordentlich über die Pisten kullern. Wer damals zu Dreamcast-Zeiten süchtig nach Phantasy Star Online war, der war im Handheld-Test dank des sehr guten DS-Ablegers Phantasy Star Zero (85) bestens bedient und konnte das Loot&Level-JRPG nun auch unterwegs zocken. Zu guter Letzt hatten wir Koji Kondo, den Komponisten der Mario und Zelda-Musik, interviewt und uns in unserer Kolumne die Frage gestellt, wieso Erwachsenenspiele auf der Wii meist erfolglos blieben.

PROFESSOR LAYTON UND DIE LETZTE ZEITREISE

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

AUSGABE 03/2015

Im März 2015 waren alle Blicke nach vorn gerichtet: Vorschauen dominierten die Ausgabe, zahlreiche Spieleankündigungen aus der damals aktuellen Nintendo Direct wurden behandelt. So freuten wir uns auf Mario Party 10, Puzzle & Dragons Z, Pokémon Shuffle und Fire Emblem. Warner Interactive präsentierte uns mit Lego Jurassic World und Marvel's Avengers Neues aus der Klötzchenwelt. Besonders hatte es uns aber Splatoon angetan, das mit Tintenfisch-Art-Design und buntem Farbgeklekse nicht nur sympathisch wirkte, sondern auch einen familientauglichen Multiplayer-Shooter für die Wii U zu liefern versprach. Auf der Konsole sah es in Bezug auf Tests wie gesagt mau aus, dafür hatten wir eine Topliste für diverse Virtual-Console-Titel für euch bereitgestellt. Darunter Hits wie der Jump&Run-Prügler Mega Man X, das Action-Adventure-Urgestein Super Metroid und der rundenbasierte Stratege Advance Wars. Während wir auf Wii U noch auf einen neuen Teil der Reihe warteten, lieferte uns Majora's Mask 3D (92) im 3DS-Test eine fantastische Portierung eines The-Legend-of-Zelda-Klassikers. Auch Monster Hunter 4 Ultimate (84) wusste zu verzücken und beförderte uns mit neuen Capcom- und Nintendo-Outfits auf Monsterjagd! Überdies stellten wir uns die Frage, ob der New Nintendo 3DS wirklich einen Pflichtkauf darstellte oder ob sich auch mit dem Vorgänger gut weiterdaddeln ließ. Die Ausgabe rundeten wir mit Teil fünf unseres Specials anlässlich des 125. Nintendo-Geburtstages ab, in dem wir eure schönsten Nintendo-Anekdoten und Bilder präsentierten.

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

SPLATOON

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

KOLUMNE

NINTENDO GIBT VOLLGAS!

Mit der Switch jagt Nintendo einen Rekord nach dem anderen und lässt die Konkurrenz immer öfter alt aussehen. Dazu kommt der starke Start ins neue Jahr.

Am 07. Januar war mein erster Arbeitstag des neuen Jahres. Üblicherweise geht es zu dieser Zeit in der Spielewelt noch relativ ruhig zu. Erst ab dem Frühjahr, wenn E3 und Gamescom näher rücken und so langsam die ersten Weichen für das Weihnachtsgeschäft gestellt werden, erwachen die meisten Hersteller aus dem Winterschlaf. Dieses Jahr aber war das anders, denn Nintendo widersetzt sich diesem Prinzip mittlerweile sehr offensiv. Bereits am 09. Januar gab es die erste Direct des Jahres in Form einer speziellen Pokémon Direct (alle Infos dazu in dieser Ausgabe). Nur exakt sieben Tage später folgte ein ausführlicher Livestream, also auch eine Art Direct, mit Smash-Bros.-Produzent Masahiro Sakurai, der den fünften DLC-Kämpfer des Season Pass vorstellte. Ist Nintendo überhaupt noch aufzuhalten?

Schafft die Switch die 100 Millionen?
Ich würde vermuten, in ein paar Jahren werden wir die aktuelle Zeit, also vor allem 2019 und 2020, als die Blütezeit der Nintendo Switch bezeichnen. Insofern ist es nicht verwunderlich, dass das Unternehmen derzeit alles gibt, um so viel wie möglich rauszuholen. Wer weiß, vielleicht schafft die Switch ja die 100 Millionen Verkäufe? Wenn Nintendo das aktuelle Tempo aufrechterhält und weiterhin so viele Hits für die Konsole produziert, dazu vielleicht noch eine Switch Pro, dann erscheint mir dieses Ziel durchaus erreichbar. Aber wie seht ihr die Sache: Findet ihr auch, dass Nintendo sehr stark ins neue Jahr gestartet ist? Schreibt mir dazu gerne an johannes.gehrling@computec.de eine Mail mit dem Betreff „Kolumne“ und schildert mir eure Sicht zum Thema.

Euer Johannes

KATHAS KOMIC-WETTBEWERB

Nicht erst seit Super Mario Maker wissen wir: Es macht Spaß, kreativ zu werden! Und Gewinne gibt es auch noch!

Nachdem wir letzte Ausgabe eine Pause einlegen mussten, erstrahlen hier eure gesammelten Party-Bilder (und außer Konkurrenz der Beitrag von Johannes für die Ersatzrubrik, den ich letzten Monat schlicht vergessen habe). Danke fürs Teilnehmen, ihr Lieben! Das neue Thema lautet „Reif für die Insel“, zu gewinnen gibt es ein Notizbuch im Mario-Design. Der Einsendeschluss ist **Sonntag, der 01. März 2020**. Fotos eurer Werke schickt ihr an katharina.pache@computec.de oder ganz einfach auf dem Postweg. Viel Spaß! Und ein Aufruf noch: Lieber Lucas aus Wien, melde dich, damit wir deinen Preis rausschicken können!

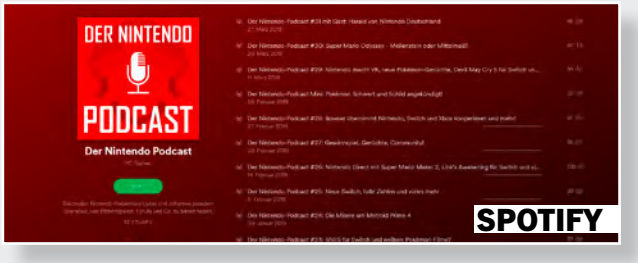
Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

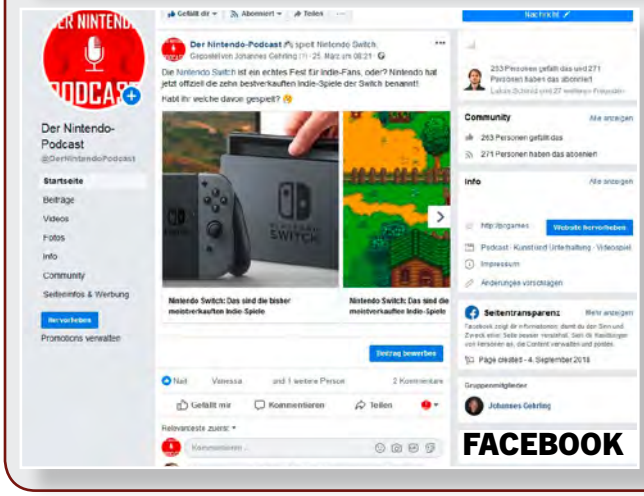
JEDE WOCHE NEU
DER NINTENDO-PODCAST

JETZT ANHÖREN!

Immer topaktuelle News in Sachen Nintendo, alles zur Switch, tolle Gewinnspiele und interessante Gäste erwarten euch regelmäßig. Und noch so viel mehr!

Nintendo hat eine Direct-Ausgabe veröffentlicht? Neue Infos zu einem heiß ersehnten Switch-Spiel? Was passiert gerade sonst so in der spannenden Nintendo-Welt? Auf all diese Fragen gibt es abseits der N-ZONE eine weitere Antwort: **Der Nintendo-Podcast!** In jeder Ausgabe besprechen Johannes und Lukas, gelegentlich unterstützt durch Katha, die spannendsten Nintendo-News, geben Einblicke in Hintergründe und berichten von Events, Spieleindrücken und vielen anderen interessanten Themen um Switch, 3DS und Co. Manchmal erwartet euch ein toller Gast aus der Spielebranche oder alles dreht sich um ein besonders herausragendes Spiel. Weil uns zudem die Community, also die Hörerinnen und Hörer, ganz besonders am Herzen liegt, beschäftigen wir uns immer auch mit Beiträgen, Fragen, Lob, Kritik und allem, was ihr uns sonst noch zu sagen habt. Ihr findet **Der Nintendo-Podcast** auf allen populären Plattformen. Und das Beste: Alle Folgen des Podcasts sind völlig kostenlos verfügbar!





Alle Infos im Überblick:

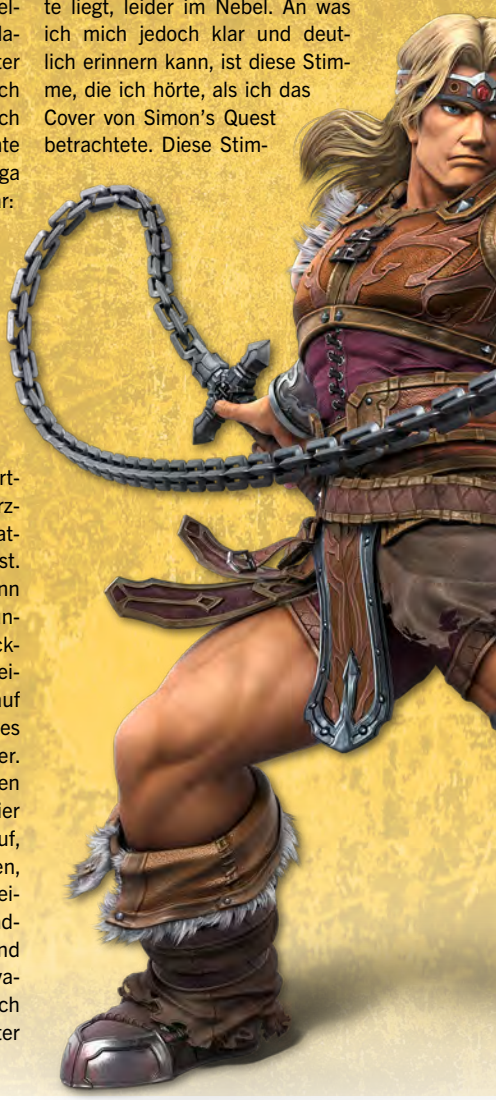
- **Wann und wie oft erscheinen neue Folgen?**
  - Die neue Folge gibt es immer am Mittwoch um 15 Uhr.
  - Bei wichtigen Ereignissen auch zwei Folgen pro Woche!
- **Wo kann ich den Podcast hören?**
  - Apple Podcasts, Spotify, Google Podcasts, YouTube, Pocket Casts, Stitcher, PlayerFM, RSS-Feed, Download und weitere
- **Wo werde ich Kommentare, Fragen und mehr los?**
  - Auf Facebook: „Der Nintendo-Podcast“ (goo.gl/jo1noL)
  - In den Kommentaren auf YouTube (goo.gl/wHBnyJ)
  - Auf pcgames.de, videogameszone.de und gamesaktuell.de
- **Gibt es besondere Podcast-Ausgaben?**
  - Gäste, zum Beispiel Folge #31 (Harald Ebert von Nintendo)
  - Retro-Spiele, zum Beispiel Folge #8 (The Legend of Zelda: Ocarina of Time), Folge #20 (Banjo-Kazooie)
  - Aktuelle Spiele, zum Beispiel Folge #30 (Super Mario Odyssey)
  - Nintendo-Konsolen, zum Beispiel Folge #34 (Nintendo 64)
  - Spezialausgaben, zum Beispiel Folge #75 (Nintendo-Quiz)
- **Gibt es auch etwas zu gewinnen?**
  - Ja, immer wieder gibt es Gewinnspiele, meist auf Facebook!
  - Zu gewinnen gibt es Nintendo-Merchandise, Switch-Spiele, eShop-Guthaben, Download-Codes und mehr tolle Preise!

Hach ja, damals …

Jetzt wird's nostalgisch: Johannes schwärmt von besonderen Momenten und Spielen in seinem Zockerleben und lädt unsere Leser dazu ein, ihm ihre ganz persönlichen Erlebnisse zu schildern!

JOHANNES: Liebe Retro-Freunde, Gerne-in-der-Vergangenheit-Schwelger, Fans von Vorgestern, liebe N-ZONE-Leserinnen und -Leser, herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe dieser ganz wunderbaren Rubrik namens „Hach ja, damals …"! Vorweg möchte ich an dieser Stelle mal wieder erwähnen, dass ihr mir sehr gerne Beiträge für diese Rubrik schicken könnt, der Inhalt ist völlig euch überlassen. Ein Spiel, eine Konsole, ein Erlebnis, ganz egal, solange es mit Videospielen zu tun hat und Retro ist! Bisher bekam ich immer genügend Einsendungen, um diese Rubrik in so gut wie jeder N-ZONE-Ausgabe zu füllen, so langsam wird das Eis aber dünn. Schickt mir daher liebend gerne eure Beiträge. Ja, auch ihr, ihr bisher stillen Mitleser, ran an die Tastatur und eure Geschichten eingetippt und per Mail an johannes.gehrling@computec.de und somit an mich geschickt! So, damit genug der Ansprache. Heute dürfen wir den Erlebnissen von Christian beiwohnen, die er als Kind im Jahr 1990 erlebt hat – da war ich noch nicht einmal geboren! Der gute Christian ist übrigens genau einem solchen Aufruf nach Einsendungen gefolgt, vor ein paar Monaten habe ich das nämlich schon mal gemacht. Nun aber wirklich genug der vielen Worte, besinnen wir uns nun auf die heutige Retro-Geschichte. Viel Spaß beim Lesen und In-Erinnerungen-Schwelgen!

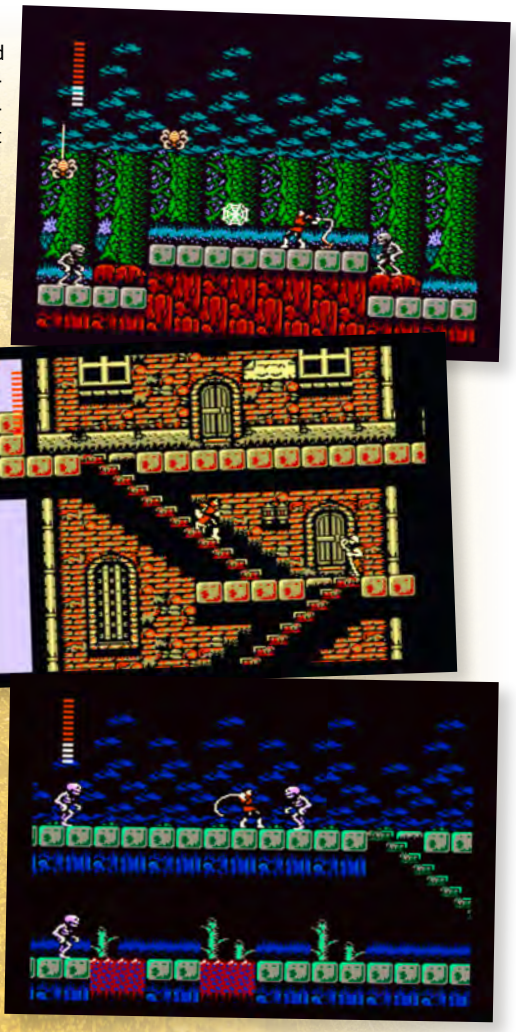
Lieber Johannes!,
Angeregt durch deine Aussage, dass sich bisher „stumme Mitleser" dieser wunderbaren Rubrik gerne zu Wort melden dürfen, um ihre vergangenen Videospiel-Erlebnisse mit dir und der N-ZONE-Leserschaft zu teilen, möchte ich euch von einigen ganz besonderen Momenten in meinem Zockerleben erzählen. Meine Erinnerungen führen uns zurück ins Jahr 1990 – in eine Zeit, in der trashige Action-Filme, die Teenage Mutant Hero Turtles und natürlich das (mittlerweile) legendäre Nintendo Entertainment System unser aller Leben bestimmten. Unvergesslich sind die Tage, an denen wir (mein Bruder, mein Cousin und ich) uns durch Klassiker wie Super Mario Bros., Castlevania und Duck Tales kämpften und voller Faszination Blöcke zertrümmerten, Peitschenhiebe austeilten und Pogosprünge vollführten. Jeden Freitag – also pünktlich zum Wochenende – durften wir uns in der örtlichen Videothek (so etwas wie Streamingdienste gab es Anfang der 90er freilich noch nicht) ein Spiel ausleihen, um es gemeinsam zu erleben. Ich weiß noch, als wäre es gerade gestern gewesen, wie ich vor dieser übermächtig wirkenden Wand voller Nintendo-Spiele stand, meinen Blick ehrfürchtig nach oben wandern ließ und die tollen Cover-Artworks auf den Boxen bestaunte (ja, Videospiele wurden damals wirklich in Kartonboxen und nicht in Hüllen oder digital ausgeliefert). So kam es schließlich, dass wir uns eines schönen Freitagnachmittags Mega Man 2 ins Haus holten und … Junge, hat mich das Spiel damals umgehauen! Das knackige Gameplay, der treibende Soundtrack, die hammermäßigen Bosskämpfe – hier stimmte einfach alles. Und obwohl wir damals nicht mal ansatzweise bis zum Endbildschirm kamen (das Spiel war einfach viel zu schwer), wuchs mir Capcoms blauer Bomber so schnell ans Herz wie kaum ein anderer Videospiel-Charakter. Im Club-Nintendo-Magazin (welches ich als waschechter Nintendo-Jünger damals natürlich abonniert hatte) las ich schließlich von einer Fortsetzung und konnte die ersten Screenshots von Mega Man 3 bewundern. Eines war klar: Ich musste dieses Spiel haben! Da das Weihnachtsfest zu jenem Zeitpunkt nicht mehr fern war, nutzte ich jede Gelegenheit, um meiner Großmutter damit in den Ohren zu liegen, wie sehr ich mir das Spiel doch wünschte. Mein Cousin tat übrigens das Gleiche, nur wünschte er sich eine andere Fortsetzung, die ebenfalls erst kürzlich das Licht der Welt erblickt hatte: Castlevania 2: Simon's Quest. Am Weihnachtsabend war es dann endlich soweit und wir fanden unter der Tanne zwei kleine Päckchen vor, die genau die Größe einer NES-Spielebox hatten – auf dem einen stand der Name meines Cousins, auf dem anderen meiner. Hastig befreite ich mein Päckchen vom festlichen Geschenkpapier und freute mich bereits darauf, Mega Mans Antlitz zu erblicken, doch was sahen meine Augen: einen peitscheschwingenden Blondschopf in ledernem Gewand … und darüber den Schriftzug Castlevania 2: Simon's Quest. Erst nach einigen Augenblicken absoluter Verwirrtheit war mir klar: Meine Großmutter musste die Päckchen vertauscht und mit den falschen Namen beschriftet haben! Meine genauen Gedankengänge liegen aufgrund der langen Zeitspanne, die zwischen jenem Tag und heute liegt, leider im Nebel. An was ich mich jedoch klar und deutlich erinnern kann, ist diese Stimme, die ich hörte, als ich das Cover von Simon's Quest betrachtete. Diese Stim-



me, die zu sagen schien: „Es ist okay. Nimm mich!“ Und irgendwie kam es, dass mein Cousin und ich – obwohl wir beide uns eigentlich das Spiel gewünscht hatten, das der jeweils andere gerade in Händen hielt – die Spiele nicht tauschten und jeder glücklich war; mein Cousin mit Mega Man 3 und ich mit Simon’s Quest. Und obwohl ich bis heute nicht wirklich sagen kann, welcher dieser beiden Geniestreiche für mich persönlich besser ist, weiß ich, dass wir damals die richtige Entscheidung getroffen haben. Denn Simon’s Quest war ganz anders als sein Vorgänger Castlevania. Es gab Dörfer, Bewohner, mit denen man sich unterhalten konnte, eine nicht lineare Spielwelt und jede Menge Rätsel und Geheimnisse, die es zu lösen und entdecken galt – Dinge, die mein eher actionorientierter Cousin vermutlich nicht gemocht hätte und mit Mega Man 3 also viel besser bedient war.

Mich hingegen haben alle diese Spielelemente von Beginn an fasziniert. Ich werde nie den Moment vergessen, in dem ich die erste Stadt im Spiel gen Osten verließ und im angrenzenden Wald diese pulsierende und mitreißende Musik mit dem Namen „Bloody Tears“ hörte. Da war es: Dieses unverwechselbare Castlevania-Feeling! Während ich mich durch Werwölfe und Skelletthorden peitschte, fror plötzlich alles ein und eine Box mit dem Text „What a horrible night to have a curse!“ erschien. Auf einmal war alles dunkler und ich realisierte, dass es im Spiel Nacht geworden war – ein Tag-Nacht-Wechsel ... So etwas hatte ich in einem Videospiel niemals zuvor gesehen. Ein Highlight jagte das nächste. Als ich nach einigen Tagen des Erkundens (was alles andere als leicht war, da ich damals des Englischen noch nicht mächtig war und so stets mit gezücktem Wörterbuch spielte) jedoch nicht mehr weiterkam, beschloss ich, die Nintendo-Hotline anzurufen und um Rat zu fragen (ja, ja, auch das Internet existierte damals noch nicht). Ich erinnere mich besonders auch an das umständliche Telefon mit Wahlscheibe, das mich mehr als einmal um den Verstand brachte. Ein freundlicher Nintendo-Mitarbeiter am anderen Ende der Leitung erklärte mir schließlich, dass ich im Spiel einen bestimmten Kristall auswählen, mich an den Rand eines Sees stellen und mich dort am Ufer für fünf Sekunden hinknien soll, um in den nächsten Dungeon zu kommen. Obwohl ich den Mann im ersten Moment für völlig verrückt hielt – das Ganze klang einfach überhaupt nicht logisch – tat ich, wie mir geraten, und zu meinem Erstaunen offenbarte sich mir tatsächlich ein Geheimgang! Ich brauche wohl nicht anzumerken, dass meine Kinnlade in jenem Moment mächtig nach unten klappte und ich mit weit aufgerissenen Augen und vielen Fragezeichen vorm Gesicht regungslos dasaß. Diese Momente sind es, die Simon’s Quest für mich unvergesslich gemacht haben. Obwohl das Spiel heute aufgrund seiner kryptischen Rätsel, der vielen zähen Tag-Nacht-Wechsel und seiner schwachen Bosskämpfe für eine große Mehrheit als Enttäuschung gilt, ist Simon’s Quest für mich ein echter Meilenstein der Videospielgeschichte und war seiner Zeit in vielerlei Hinsicht weit voraus. Ein Spiel, das für mich die Zeiten überdauert und einen ganz speziellen Platz in meinem Herzen reserviert hat.

Christian Schnöll



JOHANNES: Lieber Christian, ich danke dir vielmals für deinen wunderbaren und ausführlichen Beitrag. Es freut mich, dass du meinem Aufruf gefolgt bist und dich zu Wort gemeldet hast – und dann auch noch mit einer so tollen Geschichte –, warst du doch bisher ein stiller Mitleser. Erstaunlich oft sind die Retro-Erinnerungen dieser Rubrik in irgendeiner Form mit Weihnachten verbunden. Wobei, so verwunderlich ist das wohl gar nicht, waren für viele von uns Weihnachten und Geburtstag doch als Kind die zwei wichtigsten Anlässe im ganzen Jahr, um neue Videospiele geschenkt zu bekommen. Für einige sicher sogar die einzigen Möglichkeiten für Spielenachschub. Dass deine Oma die beiden Games verwechselt hat, hat sich am Ende dann ja geradezu als Segen herausgestellt, oder? Vielleicht wusste sie einfach besser über die Spiele Bescheid und mit welchem Game ihr jeweils mehr Spaß haben würdet … Oder es war einfach ein glücklicher Zufall. Ich kann das gut nachvollziehen, denn so etwas ist mir als Kind an Weihnachten auch mal passiert, dass also die Geschenke von meinem Bruder und mir verwechselt wurden. Wir haben dann aber getauscht, soweit ich mich erinnern kann, das ist auch schon ewig her. Auf jeden Fall hast du nun mein Interesse an Castlevania geweckt! Ich meine, die Serie kenne ich schon ewig und ich weiß um den Einfluss auf das Metroidvania-Subgenre und allgemein die Welt der Spiele. Tatsächlich habe ich bisher aber keinen Ableger der Reihe selbst gespielt. Vielleicht sollte ich das mal ändern. Oder zumindest ein Let’s Play von Simon’s Quest schauen. Wird sich zeigen, ob ich die Zeit dafür finde. Dir auf jeden Fall nochmals vielen Dank, Christian, und melde dich in Zukunft doch gerne mal wieder mit einem Beitrag für diese Rubrik. Nicht nur ich würde mich freuen, sondern auch die N-ZONE-Leserinnen und -Leser!

Wie sieht es bei euch aus? Welche Retro-Erinnerungen sind euch bis heute im Kopf geblieben? Lasst mich und die Leser daran teilhaben! Schickt mir dazu eine Mail an johannes.gehrling@computec.de – ich liebe Retro nämlich über alles! Die Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name eventuell in einer der kommenden N-ZONE-Ausgaben abgedruckt wird.

SUPER MARIO MAKER 2
NEUE LESER-LEVELS!

Schaffe, schaffe, Levels baue: Super Mario Maker 2 ist erschienen und wir laden euch ein, eure Levels mit uns und der N-ZONE-Community zu teilen!

Wir gehen im noch immer jungen Jahr 2020 dieses Mal bereits in die zweite Runde der Leser-Levels in Super Mario Maker 2! Vorweg aber an dieser Stelle der Hinweis: Der Vorrat an Level-IDs zum Abdrucken schwindet schneller als Bowsers Lebensenergie im Kampf gegen Klempner Mario! Soll heißen: Schickt uns sehr, sehr gerne weiterhin eure **Level-IDs per E-Mail** an johannes.gehrling@computec.de mit dem **Betreff „Super Mario Maker“** und bewundert eure auf N-ZONE-Papier gebannten Levels in einer der nächsten Ausgaben! Art, Umfang und andere Parameter eurer Levels sind dabei völlig irrelevant, solange ihr eine ID habt und das Level online für die anderen N-ZONE-Leserinnern und -Leser spielbar ist. Speedrun? Rätsel? Klassisches Level? Ein Abenteuer mit Link? Immer her damit! Ganz besonders freuen wir uns übrigens über Levels mit Inhalten aus dem Update vom Dezember, aber auch das ist natürlich optional. Ihr könnt uns dabei beliebig viele IDs auf einmal zukommen lassen, pro Ausgabe beschränken wir uns aber auf höchstens drei IDs der gleichen Person. Wenn ihr uns mehr schickt, kommt ihr dafür in mehreren Ausgaben vor! Auch eure Baumeister-IDs dürft ihr uns sehr gerne zum Abdrucken zuschicken. Abschließend sei an dieser Stelle nochmals gesagt: Wir wünschen euch jede Menge Spaß beim Erbauen neuer Levels und selbstredend mindestens genauso viel Freude beim Erkunden der Kreationen von anderen N-ZONE-Leserinnen und -Lesern!

Die neuen Leser-Levels!

Auch im vergangenen Monat haben wir wie schon seit einiger Zeit wieder einige tolle Einsendungen von euch erhalten, dafür schon mal vielen lieben Dank! Bei den auf dieser Seite aufgeführten Leser-Levels handelt es sich um Einsendungen der N-ZONE-Leser wie auch um Einsendungen unserer Podcast-Community. Alle Infos zu „Der Nintendo-Podcast“ mit Lukas, Johannes und Katha findet ihr, wenn ihr dieses Heft ganz genau zweimal zurückblättert. Nun aber wollen wir zum Wichtigsten kommen und eure kreativen Kreationen gebührend feiern und euch den definitiv sehr wohlverdienten Ruhm sowie die Begeisterung und Anerkennung der N-ZONE-Leserschaft zuteilwerden lassen. Hier sind weitere eurer Level-IDs aus Super Mario Maker 2:

David Reinhold:
- David1981 (Baumeister-Name)

Arne:
- YXC-SFB-LXG (Galumba Woodland)
- 1JQ-M6M-9XG (Monty’s Jumping Challenge)

Nemo:
- L3D-GVY-P2G (Baumeister-ID)
- YSM-W8N-XXF
- R17-4WQ-KYG
- S88-5NF-YNG

Vielen Dank an alle Bauherren und -herrinnen, hoffentlich findet ihr auf diesem Wege viele neue Spieler für eure eingereichten Levels und Fans eurer Kreationen. Tipp: In Super Mario Maker 2 könnt ihr einen Baumeister abonnieren, dann verpasst ihr keine Levels des Erstellers mehr. Schickt uns weiterhin fleißig eure Level-IDs, auch in den nächsten Ausgaben drucken wir an dieser Stelle wieder einige davon ab.

Viel Spaß beim Bauen und Spielen!

DAS N-ZONE-COVER-RATEN

Wer weiß, was sich dahinter versteckt? Wir zeigen euch den Ausschnitt eines Spiele-Covers aus der langen Geschichte der Nintendo-Konsolen. Eure Aufgabe: Erratet, um welches Spiel es sich dabei handelt!

Zurück zur üblichen Routine! Nachdem wir aufgrund einiger Probleme mit unserer (ehemaligen) Druckerei das letztmalige Cover-Raten auf zwei Monate verlängerten – und entsprechend viele korrekte Einsendungen erhalten haben – gilt es heute wieder einen neuen Ausschnitt zu erkennen. Woher der stammt? Das wollen wir von euch wissen! Zunächst aber einmal alle Aufmerksamkeit dem Gewinner vom letzten Mal. **Christian Schramm** wurde von uns als glücklicher Gewinner per Zufall auserkoren. Wir wünschen dir ganz viel Spaß und Freude mit dem Überraschungspaket und danken auch allen anderen für die rege Teilnahme! Neben **Christian** haben das Cover außerdem richtig erkannt:

Werner Linzmeier, Elvis Allert, Andi Hammerl, Theo Zimmermann, Stefan, Torben, Lisa M., Giuliano Lassandro, Kimberly Brickmann, Marcel Schichtel, Pascal Fesenbeck, Dominik Lathan, Cara Peschl, Andre W., Kristof Rupprecht, Kilian Klaus, Sara-Lena Baldus, Eric Warmuth, Julian und Jannis Weidner, Tanja Winklehner, Amir-Oliver Tabba, André Möller, Cedric Browatzki, Thorben Pignolo, Marc Wanner, Daniel Seckler, Sven Saupe, Marc-Philip Junge, Cliff Schupp, Sebastian Hoffmann, Patrick Kunstmann, Michael Hördt, Julius Gurhöfer, Stefan Stelzer, Markus Krull, Susanne Ogorek, Lars, Nils Bülter, Daniel Range, Domenic Busch, Henrik Böse, Hannes Scheel, Petrus Lemoine, Tobias Jasper, Christian Jasper, Christopher Kühn, Dexter Schloßnagel, Alexander Czerwinski, Marcel Lüth, Katrin, Alexander Michalski, Raphael Blessau, Julian R., Lea Werner, Elke Werner, Sandy K., Timo Arnold, Ragnarock1986, Patrick Ebnöther, Roman Mildner, Elke Lindig, Larissa Dossow, Marco und Jerzy Kubis.

Diesmal neu: Welches Spiel ist gesucht?

Schickt uns eure Antwort bis zum **01. März 2020** an johannes.gehrling@computec.de! Der zufällig ausgewählte Gewinner erhält einen kleinen Überraschungspreis und die Namen aller Teilnehmer mit der korrekten Antwort werden abgedruckt. Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter, der Sponsoren und der Computec Media GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass ihre Namen abgedruckt werden.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2020 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die lustigsten, kuriosesten und schlichtweg peinlichsten Fehler des vergangenen Monats findet ihr an dieser Stelle – gesucht und gefunden von unseren fleißigen Lesern!

• Der erste Fehler in der letzten Ausgabe, den ihr entdeckt habt, geht auf die Kappe von Johannes. Der ist nämlich für die Aktuelles-Strecke zuständig und hat dort bei der Meldung zur Times-Auszeichnung für die Switch einen Buchstaben unterschlagen. „Rasperry Pi“ statt „Raspberry Pi“ schreibt er dort nämlich. Danke an Moiz Nihalf für den Hinweis!

• Weiter geht es nur drei Seiten später, ebenfalls bei Aktuelles. Bei der News zur Verschiebung von Final Fantasy Crystal Chronicles schreibt Johannes: „Auch dieses Datum werde man jedoch nicht einhalten könne“, es fehlt am Ende also ein „n“. Danke an Andi Hammerl für die Aufmerksamkeit!

• Noch mal Johannes: Auf Seite 15 schreibt er in seinem Artikel zu Nintendo im Jahr 2020, Nintendos erster Freizeitpark namens Super Nintendo World befände sich als Teil von Universal Studios Japan in Tokio. Besagter Freizeitpark ist allerdings in Osaka. Danke an Christian Gerber!

• Tatort Nummer 4, verantwortlich hierfür Kollege Chris: Der Test zu Alien: Isolation auf den Seiten 44 und 45. „Ob das bei der nun erschienen Switch-Version ebenfalls noch der Fall ist“ (es fehlt ein „en“), „Bewegunssensor“ (es fehlt ein „g“) sowie „Hauptfiur“ (es fehlt ein „g“) sind seine Vergehen. Bemerkt hat das Andi Hammerl, vielen Dank!

• Weiter geht es auf Seite 48 mit Kathas Test zu Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging für die Switch. Dort unterschlägt sie nämlich einen Ableger der Reihe und behauptet, der neue Teil wäre der dritte. Dabei gab es bereits drei Vorgänger für DS und 3DS. Nochmals vielen Dank an Andi Hammerl!

• Seite 61, Topspiele: Katha schreibt hier „Himmeslrand“ statt „Himmelsrand“ bei einer Bildunterschrift, ein typischer Wortdreher. Danke abermals an Moiz Nihalf für den Hinweis!

• Seite 63, noch mal Topspiele, diesmal aber Ben: „habt ihr korrekt erkennt“ heißt es beim Retro-Rätseln. Das richtige Wort hieße aber natürlich „erkannt“. Richtig erkannt hat das Matthias, vielen Dank dafür!

• Beim Cover-Raten auf Seite 91 wird der Einsendeschluss mit 02. Februar 2019 angegeben. Richtig war natürlich 02. Februar 2020. Danke an Dexter Schloßnagel!

Diesmal gibt’s die Mütze für Kollege Chris von der play⁴ – verdient!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an johannes.gehrling@computec.de! Einsender erklären sich damit einverstanden, dass ihr Name in der kommenden N-ZONE-Ausgabe abgedruckt wird.

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser treuer Leser Frederic hat sich einer besonderen Challenge gestellt und diese souverän gemeistert: The Legend of Zelda – Link's Awakening für Switch mit nur drei Herzen durchspielen – im Helden-Modus!

Nico ist N-ZONE-Leser und leidenschaftlicher Amiibo-Sammler. Hier präsentiert er sein umfassendes Sammelsurium an hübschen Nintendo-Plastikfiguren.

CHALLENGE

Liebes N-ZONE-Team,
vorab sei gesagt, dass ich ein großer Fan eures Magazins bin und auch schon seit langer Zeit Abonnent. Wird sich auch zukünftig nicht so schnell ändern – immer weiter so. Für genügend Material sorgt Nintendo ja schließlich :-) Nun zum eigentlichen Thema: Ich habe mich einer altbekannten und meines Erachtens beliebten Herausforderung gestellt: The Legend of Zelda mit nur drei Herzcontainern durchspielen. Nachdem ich das erfolgreich in Ocarina of Time und Twilight Princess erledigt hatte, bot sich jetzt die Gelegenheit, Gleiches in dem neuen Remake von Link's Awakening zu tun. Um es einen Tacken schwerer zu machen, natürlich im Helden-Modus. Das Ergebnis sieht man im Bild. Hierzu muss man sagen, dass es auf der einen Seite schwieriger ist als beispielsweise in Ocarina of Time, da man sich hier nicht mit Feen eindecken kann, die einen automatisch wiederbeleben. Auf der anderen Seite sind die Bosse dafür auch um einiges leichter zu besiegen, als dies in den 3D-Spielen der Fall ist. Konzentrieren muss man sich (vor allem beim Endboss) dennoch! :-) Ein frohes neues Jahr und natürlich auch die allerbeste Wünsche für das neue Gaming-Jahr.

Frederic Holz

N-ZONE: Lieber Frederic, wir ziehen unseren (imaginären) Hut vor deiner Leistung! Der Helden-Modus selbst ist ja schon eine Herausforderung an sich, dann aber noch mit lediglich drei Herzen … Dazu gehören eine ganze Portion spielerischer Ehrgeiz und natürlich nicht minder viel Skill. Aber du hast es geschafft, diese herausragende Leistung kann dir niemand nehmen – und nun ist dein Werk auch für alle Zeiten auf Papier verewigt :-D

SAMMLER

Liebes N-ZONE-Team!
Ich bin ein leidenschaftlicher Amiibo-Sammler und möchte meine Sammlung sehr gerne mit euch teilen. Daher schicke ich euch ein Foto davon! Für mich selbst kaum zu glauben: Ich darf alle Amiibo, die sich zurzeit auf dem Markt befinden, mein Eigen nennen – Mission complete! Darauf bin ich sehr stolz! Und ihr könnt mir glauben, manche davon waren nicht gerade billig … Euer Heft habe ich auch seit vielen Jahren abonniert und lese jedes davon mit großer Freude!

Unser Leser Christian möchte wissen, ob es denn realistisch wäre, dass in Zukunft auch Tomb-Raider-Spiele für die Nintendo Switch erscheinen. Die Reihe hatte schon Ableger auf dem DS sowie der Wii. Ist dieser Wunsch realistisch? Lest es rechts!

Steffen und seine Frau haben zusammen mit Freunden unzählige Stunden mit Basteln verbracht, um Dutzende von wunderschönen Bügelperlen-Bildern mit Pokémon-Motiven zu erschaffen. An Weihnachten haben die Kunstwerke dann den wohl nerdigsten Weihnachtsbaum Deutschlands geschmückt – fantastisch und wunderschön!

Vielen Dank und alles Gute wünsche ich euch allen, liebe Grüße,

Nico

N-ZONE: Lieber Nico, herzlichen Dank für deinen Beitrag, dein Foto und dass du uns an deiner Sammelleidenschaft teilhaben lässt! Alle existierenden Amiibo zu besitzen, das ist schon erstaunlich und sicher können das nicht viele Nintendo-Fans von sich behaupten! Wir wünschen dir weiterhin so viel Spaß mit deinem Sammel-Hobby und natürlich, dass du es weiterhin schaffst, alle in Zukunft neu erscheinenden Amiibo-Figuren abzustauben :-)

TOMB RAIDER

Hi Johannes,

eine Frage an dich und das Team: Wird es vielleicht mal ein Tomb-Raider-Spiel für die Nintendo Switch geben? Das wäre echt cool! :-) Die Reihe gab es schon für den Nintendo DS und die Wii. Euer Magazin ist außerdem einfach super! Euer

Christian

JOHANNES: Hey Christian, vielen Dank für deine Frage! Ob es Tomb Raider mal für die Switch geben wird? Schwer einzuschätzen. Offizielle Ankündigungen in diese Richtung gibt es bisher nicht, auch Anhaltspunkte lassen sind nicht wirklich ausfindig machen. Grundsätzlich denkbar wäre es schon und technisch mit ein paar Abstrichen bei der grafischen Leistung sicher auch gut umsetzbar. Sollte sich in der Hinsicht irgendwann etwas zu tun, erfährst du es natürlich topaktuell in unserem Heft!

WEIHNACHTEN

Hallo,

ich bin sehr begeisterter Leser der N-ZONE. Ich habe etwas, das vielleicht was für eurer Magazin ist. Meine Frau und ich sowie eine gute Freundin von uns haben das ganze Jahr gesessen und gebastelt … und zwar Pokémon-Bügelperlen-Bilder. Und damit haben wir dieses Jahr auch unseren Weihnachtsbaum geschmückt! Wir sind im Allgemeinen vielleicht etwas „freakig“, was Pokémon angeht; unsere Wohnung erinnert beinahe an eine Pokémon-Hochburg. Wie dem auch sei, vielleicht ist das ja für euch ein Bild im Magazin wert. Macht bitte genau so weiter! Beste Grüße

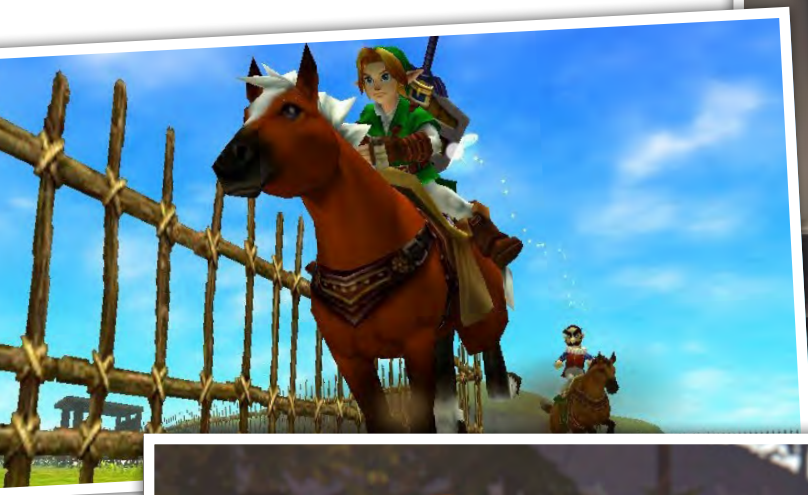
Steffen Portner

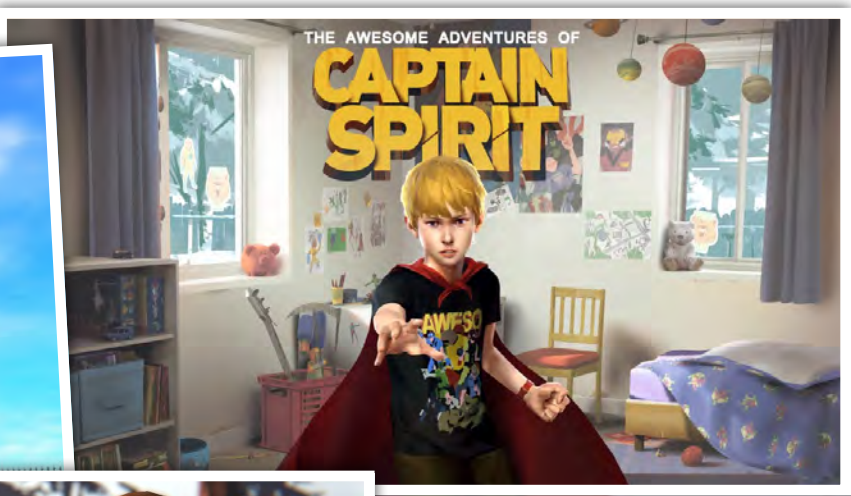
N-ZONE: Lieber Steffen, aber natürlich ist das was für die N-ZONE – gar keine Frage! Hiermit drucken wir die Bilder, wenn auch erst im Februar, sehr gerne ab. Einen wirklich hübschen (und beneidenswerten) Weihnachtsbaum hattet ihr da zu Hause – da schlägt das Herz jedes Pokémon-Fans doch gleich höher! Fotos eurer tollen Taschenmonster-Bügelperlen-Bilder darfst du uns auch in Zukunft sehr gerne zukommen lassen, dann drucken wir sie bei Gelegenheit natürlich mit Freude wieder ab :-)

KOLUMNE

Hallo Johannes,

gerade eben habe ich die letzte Episode von Life is Strange 2 durchgespielt und musste direkt an deine Kolumne aus einer der letzten N-ZONE-Ausgaben denken. Daher dachte ich mir, ich schreibe dir mal zu diesem Thema. In meinen knapp 25 Gamer-Jahren sind bei mir so einige Titel über den Bildschirm geflimmert. Manche waren reiner Zeitvertreib, aber die hohe Kunst, Menschen durch Videospiele tief emotional zu berühren, das schaffen nicht viele. Die Vielfalt der unterschiedlichen Genres macht es dennoch möglich. Wenn ich zum Beispiel an Horror denke, muss ich zwangsläufig an Resident Evil 1 (für PS1 als auch das Gamecube-Remake) denken. Im abgedunkelten Zimmer in die düstere Atmosphäre eintauchen, das Gefühl vermisse ich bei heutigen Games total. Bei Humor sind die South-Park- und Monkey-Island-Spiele ganz weit vorne mit dabei. Die besten Gags bleiben für immer im Gedächtnis. Das gesamte Spiel Zelda: Ocarina of Time, das bis heute auf dem ersten Platz meiner





Gleich drei Spiele sind Leser Markus bis heute besonders im Gedächtnis geblieben: Ocarina of Time, Life is Strange und Captain Spirit.

Spiele-Top-Liste steht, wird vor allem wegen des grandiosen Finales und der Story immer einen besonderen Platz in meinem Herzen haben. Aber damals war ich auch knapp 14 Jahre alt und hatte zu diesem Zeitpunkt noch nichts Vergleichbares gezockt. Zum Abschluss möchte ich den Kreis schließen, womit ich diese Zeilen begonnen habe: Life is Strange. Ich habe damals die erste Episode irgendwo in einem Let's Play gesehen und war irgendwie fasziniert. So richtig erklären konnte ich es mir anfangs nicht. Die Grafik auf PS3 war damals schon nicht mehr zeitgemäß, aber auf die Grafik kommt es ja meistens auch nicht an. Jedenfalls war ich mit den Entscheidungen des Spielers im Video nicht einverstanden und dann musste ich Life is Strange einfach selber spielen. Die Reise mit Max und Chloe hat mich wunderbar unterhalten und der Soundtrack kombiniert mit Story und gut geschriebenen Charakteren ließ mich über Wochen nicht mehr los. Aber dann kam eine kostenlose Demo für die PS4, von der ich niemals gedacht hätte, dass sie mich emotional so umhaut: Captain Spirit. Da ich nicht weiß, ob du diese Spiele gezockt hast, möchte ich dich natürlich nicht spoilern, falls du es irgendwann mal spielen willst. Aber dieses Spiel hat mich an einer bestimmten Stelle so getriggert, dass ich spürte, wie mir die Tränen kamen. Ich bin nicht gerade ein Mensch, der nah am Wasser gebaut ist, aber dieser traurig-schöne Moment wird mich immer wieder daran erinnern, wozu Videospiele in der Lage sind. Das Spiel kostet nix und war nach einer Stunde auch schon durchgespielt. Kann man nichts mit falsch machen, einfach ausprobieren. Ich hoffe, dass ich noch einige Spiele erleben darf, die mich auf so unterschiedliche Arten berühren werden, egal wie alt man wird und wie viel man schon erlebt hat.

Zum Abschluss möchte ich dir, Lukas, Katha und allen anderen in der Redaktion, schöne Feiertage wünschen. Macht weiter so! Liebe Grüße,

Markus Bergmann

JOHANNES: Lieber Markus, ich danke dir vielmals für deinen Beitrag zu meiner Kolumne! Beim Lesen deiner Zeilen kann ich förmlich spüren, was du mit den von dir genannten Spielen verbindest; weil ich es ja von mir selbst kenne. Life is Strange ist sicherlich eine Reihe, die in diesem Zusammenhang öfters genannt wird, aus guten Gründen. Auch bei Ocarina of Time stimme ich dir zu, ich werfe noch ein weiteres Spiel der Reihe in die Runde: Breath of the Wild. Schon vor dem Release fand ich den Trailer wahnsinnig beeindruckend und besonders die Stelle, als Zelda weinend und verzweifelt in Links Armen versinkt, extrem berührend; dazu die grandiose und mitreißende Musik … wirklich toll, was Spiele zu leisten vermögen.

FRAGEN

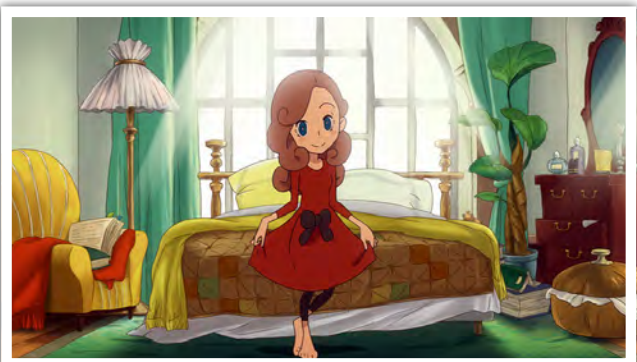
Moin Johannes,

als Erstes möchte ich mich bei dir und der ganzen Redaktion bedanken und euch in den höchsten Tönen für eure Arbeit für das Magazin loben. Seitdem mein Bruder vor vielen Jahren (verdammt, geht die Zeit schnell vorbei!) das Abo des Heftes geordert hat, lese ich gespannt das Magazin und freue mich, als wäre es Weihnachten, Geburtstag und Nintendo Direct zusammen, wenn das Magazin im Briefkasten landet! Ich weiß zurzeit gar nicht, wo ich mit dem Spielen anfangen soll. The Legend of Zelda: Link's Awakening, Luigi's Mansion 3, Layton's Mystery Journey: Katrielle und die Verschwörung der Millionäre – Deluxe, Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020, Return of the Obra Dinn, Pokémon Schwert & Schild, Animal Crossing: New Horizons und noch so viele Spiele, die bereits erschienen sind, die ich noch gerne spielen möchte, dann noch die vielen SNES-Klassi-

ker, die ich zum ersten Mal spielen möchte, und wer weiß, was Nintendo noch so aus dem Hut zaubert. Und für die ganzen Indie-Hits habe ich gar keine Zeit. Ich bin völlig sprachlos, wenn ich über diese Auswahl nachdenke, aber freue mich auch, all die Games zu zocken. Geht es euch genauso? :-D Nun, nachdem ich gerade mehr geschrieben habe, als ich wollte, nun mal zu meinen Anliegen: 1) Wie ich schon gesagt habe, freue ich mich auf Layton's Mystery Journey. Auch wenn ich den Teil auf dem 3DS gespielt habe, muss ich die Reihe auch mal auf der Switch ausprobieren. Aber denkt ihr, das bald ein neuer Professor-Layton-Teil oder einer der älteren Teile für die Switch erscheint? Oder warten Level-5 und Nintendo die Verkaufszahlen von Mystery Journey ab? Was sagt ihr dazu? Die Professor-Layton-Serie hat mich sehr geprägt und ist meine liebste Spieleserie. Wie oft ich schon die Games gespielt habe … Sie haben mir unzählige glückliche Stunden gebracht. 2) Wenn ich Mario Kart online spielen möchte, kann meine Switch keine Verbindung aufbauen. Und das nur im WLAN bei mir zu Hause. In anderen Netzwerken funktioniert es und jedes andere Online-Feature ebenfalls. Woran kann das liegen? 3) Ich habe als kleiner Junge oft meinem Bruder beim Spielen auf dem Gamecube und Co. zugeguckt, aber die Spiele nie selber gespielt. Da ich sie gerne selbst erleben möchte: Wisst ihr, ob Neuauflagen von Super Mario Sunshine, Luigi's Mansion, Super Smash Football oder die Mario-Galaxy-Reihe für die Switch erscheinen werden? 4) In einer N-ZONE-Ausgabe habt ihr in den News geschrieben, dass ein Formel-1-Spiel für die Switch geplant sei. Ich bin ein großer Fan des Sports, aber leider konnte ich den Genuss, auf einer Nintendo-Konsole ein Formel-1-Game zu spielen, noch nie haben … Obwohl die Serie sich gut entwickelt hat und die Nintendo Switch bestimmt eine gute Plattform für das Spiel ist. Wisst ihr da mehr, warum es noch nicht erschienen ist, oder habe ich da etwas nicht mitbekommen? 5) Es freut mich, jede Woche eurem Nintendo-Podcast zu lauschen … Eure Stimmen mal zu hören, ist ein interessanter Nebeneffekt. Ich verschlinge den Podcast immer sofort auf dem Weg zur Arbeit! :-D Auch eure Videos auf der Webseite sind echt gut! So, nun zum Abschluss ein großes Dankeschön an euch alle. Euer Magazin zaubert seit vielen Jahren ein Lächeln auf mein Gesicht und ich hoffe, das bleibt auch weiterhin so :-D Meine Switch mit The Legend of Zelda: Link's Awakening ruft schon nach mir! :-D Einfach ein grandioses Spiel, was ich auch zum ersten Mal spiele. Nun muss ich mal zum Ende kommen. So viel wollte ich gar nicht schreiben … Ist diese E-Mail aber lang geworden! Ich hoffe, ihr habt euren Spaß daran :-P Schon mal im Voraus ein großes Dankeschön für eure Antwort! Mit freundlichen Grüßen, euer treuer Leser

Markus K.

JOHANNES: Lieber Markus, herzlichen Dank für deinen ausführlichen und spannenden Beitrag und natürlich genauso für die vielen lobenden und netten Worte, das freut uns alle in der Redaktion natürlich sehr! :-D Kommen wir ohne große Umschweife zu deinen Fragen: 1) Mittlerweile ist das Professor-Layton-Remake ja für die Switch erschienen und wir gehen auch davon aus, dass das nicht das Ende der Fahnenstange bezüglich der Serie auf der Switch sein wird. Weitere Remakes sind denkbar, ebenso neue Ableger, da wird es sicherlich in Zukunft was geben. Derweil ist noch nichts angekündigt und Hinweise oder Gerüchte und Ähnliches gibt es auch nicht. Geduld ist also gefragt. Die Chancen stehen aber gut. 2) Wenn du Probleme mit dem Online-Spielen in bestimmten Netzwerken hast, können wir dir aus der Ferne nur schwer helfen. Zu unterschiedlich die Art der verwendeten Router, DSL-Anschlüsse, WLAN-Netzwerke, Verschlüsselungen, weiteren Geräte und Co. Wende dich am besten an eine Person in deinem Umfeld und lass dir direkt vor Ort helfen. 3) Neuauflagen von Gamecube-Klassikern wie Super Mario Sunshine wünschen wir uns schon eine ganze Weile für die Switch, damit bist du nicht allein! Jedoch: Bisher hat Nintendo halt nichts in dieser Hinsicht angekündigt, leider. Ob sich das in Zukunft ändern wird? Wir hoffen es! Mehr als du wissen wir da aber leider gerade auch nicht. Im Podcast ist das ja auch immer mal wieder ein Thema … Hoffentlich kommt bald Super Mario Sunshine HD! :-P 4) F1 war wohl irgendwann vor einiger Zeit mal für die Switch angedacht und geplant, dazu gekommen ist es dann aber aus unbekannten Gründen doch nicht. Ein Umstand, der sich bis heute leider nicht geändert hat. 5) Es freut uns (sehr!), dass du so großen Gefallen an unserem Podcast gefunden hast! Hoffentlich hältst du uns weiterhin jede Woche die Treue … Wir liefern auch jeden Mittwoch wie gewohnt eine neue Folge :-)



Erscheint Super Mario Sunshine als Neuauflage für die Switch? Und wird es neue Teile von Professor Layton geben? Diese und weitere Fragen stellt sich Markus K.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: johannes.gehrling@computec.de ODER redaktion@n-zone.de
ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit Einsendung von Leserbriefen erklären sich Absender damit einverstanden, dass ihr Name in der N-ZONE abgedruckt wird.

KONKURRENZ FÜR POKÉMON
WIRD ES BRENZLIG FÜR DIE SERIE?

Das Indie-RPG Temtem ist auf dem PC schon jetzt sehr erfolgreich. Stellt die junge Konkurrenz eine echte Gefahr für die „Original"-Taschenmonster von Nintendo dar?

KATHARINA: Nun, ich kann nicht abstreiten, dass sich bei mir nach all den Jahren gewisse Ermüdungserscheinungen eingestellt haben, was die Pokémon-Reihe betrifft. Pro Edition gibt es ein neues Gimmick (Dynamaximierung, Mega-Evolution und so weiter), das im nächsten Teil nicht mehr auftaucht, man klappert Orte und Routen ab, um schließlich alle Orden einzusacken und zum Champ zu werden. Andererseits bin ich auch nicht (mehr) die Zielgruppe und Pokémon feiert nach wie vor große Erfolge. Was denkst du, wird Temtem auf der Switch die Spieler hinter dem Ofen hervorlocken? Oder sind die in Sachen Monstersammelei durch Pokémon schon gut genug bedient? Und muss eigentlich Grundlegendes an der Serie geändert werden, wenn sie doch immer noch so beliebt ist? Ich persönlich würde mich ja schon über einen optionalen höheren Schwierigkeitsgrad freuen …

JOHANNES: Nach allem, was ich bisher so mitbekommen habe, soll Temtem ja ganz launig sein und seine Qualitäten haben. Daher gehe ich doch stark davon aus, dass das Spiel auch auf der Switch seine Fans finden wird, schon mal ganz unabhängig von anderen Games im Allgemeinen und Pokémon im Speziellen. Ob es aber dazu reicht, Druck auf Nintendos Taschenmonster-Serie auszuüben? Vielleicht sogar eine gesunde Konkurrenz zu bieten, die Game Freak in Innovationszwang bringt? Das wäre für Spieler zwar wünschenswert – denn bekanntermaßen entwickeln sich die Pokémon-Spiele nur extrem langsam weiter und oftmals auch nur stellenweise –, aber ich glaube nicht daran. Über 16 Millionen Mal wurden Schwert & Schild in eineinhalb Monaten verkauft. Wieso sollte ein Unternehmen an einer nach wie vor so erfolgreichen Strategie etwas ändern, wenn es offensichtlich nicht notwendig ist?

KATHARINA: Es gab ja schon einige Spiele und Serien, die den Pokémon den Platz an der Sonne streitig machen sollten. Digimon oder Yo-Kai Watch hatten mehr Budget als ein Temtem, verdrängten die Pokémon aber nicht. Zu einer friedlichen Koexistenz hat es immerhin gereicht. Fragt sich eben, ob die große Nintendo-Serie sich überhaupt jemals bedroht fühlt, nachdem all die Jahre keine nennenswerte Evolution nötig war. Zumal Pikachu und seine Kumpane so im Bewusstsein der nichtspielenden Gemeinde verankert sind, dass Pokémon einfach vor jedem neuen Spiel mit einem riesigen Bonus ins Rennen startet. Sieht man ja am Mobile-Titel Pokémon Go, der sich ohne die Kombination mit den Taschenmonstern sicher nicht als ein solches Massenphänomen hervorgetan hätte. Mal sehen, wie die Switch-Zocker auf Temtem reagieren, wenn es dieses Jahr auch dort veröffentlicht wird. Welche Neuerungen lägen dir denn persönlich für die Pokémon-Serie am Herzen?

JOHANNES: Wie du schon sagst: Pokémon ist weltbekannt. Es ist eines der umsatzstärksten Franchises aller Zeiten und Teil der weltweiten Popkultur. Diesen mächtigen Vorsprung einzuholen erscheint mir nahezu unmöglich für jeden neuen Kontrahenten, der an den Start geht. Doch zu deiner eigentlichen Frage: Nächstes Mal will ich bitte keine klassischen Routen mehr, sondern nur noch Naturzonen mit freier Bewegung und Kamera. Außerdem wünsche ich mir mehr nennenswerten Endgame-Inhalt als nur das Pokédex-Vervollständigen, das reizt mich nämlich nicht. Eine Story abseits von „der Champ werden" würde der Serie auch mal guttun. Und ganz ehrlich: Die Grafik darf gerne auch halbwegs in unserer Zeit ankommen.

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und Spielen von Nintendo zu interagieren.

Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt des rechten Joy-Con oder auf dem Wii-U-Gamepad berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch/Wii U), Mario Kart 8 Deluxe (Switch), Super Mario Maker (Wii U), Super Smash Bros. Ultimate (Switch), Hyrule Warriors: Legends (3DS) und weiteren Titeln für Switch, Wii U und New Nintendo 3DS!

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

AUSGABE 04/2020

ab 18.03.20 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE: **SHIGERU MIYAMOTO** (Magazin)

Mastermind Miyamoto ist so ziemlich jedem Nintendo-Fan ein Begriff: Alles zu seinem Werdegang und seiner Vision als Spieleentwickler im großen Special!

ANIMAL CROSSING: NEW HORIZONS (Vorschau)

Endlich Urlaub – hoffentlich! Wir werfen einen letzten Vorschaublick auf das neue Animal Crossing, bevor wir die herzallerliebste Simulation im Test auf den Prüfstand stellen.

THRONEBREAKER: THE WITCHER TALES (Test)

Die Macher von The Witcher 3: Wild Hunt legen nach – in Thronebreaker steht das Kartenspiel Gwent im Mittelpunkt. Wir testen, ob die Umsetzung für Switch gelungen ist.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC

MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiterin (V.i.S.d.P.) Katharina Pache, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift.
Redaktion Johannes Gehrling, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe Benjamin Kegel, Christian Dörre, Duncan Obenland, Marcel Naeem Cheema, Sascha Lohmüller, Wolfgang Fischer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lydia Oehm
Layout Matthias Schöffel (Ltg.), Judith von Biedenfeld, Sandra Wendorf
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Matthias Schöffel
Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid

www.n-zone.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion Matthias Dammes, Maik Koch, David Martin
Digital Director Simon Fistrich
New Business Viktor Eippert (Project Manager), Werner Spachmüller (Support)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, David Turkadze, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Sales Director
Jens-Ole Quiel, Tel.: +49 911 2872-253;
jens-ole.quiel@computec.de
Anzeigenberatung Print/Digital
Judith Gratias-Klamt, Tel: +49 221 2716-252;
judith.gratias-klamt@computec.de
Alto Mair, Tel.: +49 911 2872-144;
alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser, Tel.: +49 911 2872-254;
bernhard.nusser@computec.de
Verantwortlich für den Anzeigenteil:
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate
Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services
Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)
Anzeigenberatung Online
Ströer Digital Media GmbH
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg
Tel.: +49 40 468 567-100
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de
Anzeigendisposition
Franziska Behme, Annett Heinze, anzeigen@computec.de
Datenübertragung
via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 33 (01/2020)

Abonnement – http://shop.n-zone.de
Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer.
Post-Adresse:
Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland
Ansprechpartner für Reklamationen ist das Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
*(€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)
Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49 911 99399098
Fax: +49 1805 8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr,
Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00, Österreich: € 57,50, Ausland: € 62,00
ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác, Ungarn

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA GROUP

Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN
Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL
Marquard Media Hungary:
APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, INSTYLE, SHOPPIEGO, JOY, MEN'S HEALTH, PLAYBOY, RUNNER'S WORLD, SHAPE

ANZEIGE

SCILL™ Play

Die Achievement-App von Spielern für Spieler!

Mit dieser kostenlosen App können Gamer Ihre Lieblings-Titel völlig neu erleben.

SCILL PLAY: Die Achievement-Revolution!

***Kostenlos:** Die neue SCILL Play-App für iOS und Android Smartphones • Spieler wählen ihre persönlichen SCILL-Herausforderungen • Erobern die Ranglisten • Allianzen und Clans können gegründet werden – mit eigenen Achievements • Erfolgreich bewältigte Herausforderungen werden mit Preisen belohnt*

Wer kennt das nicht? Man hat jedes Achievement freigeschaltet, jede Herausforderung gemeistert. Der Abspann des Abenteuers kommt mal wieder viel zu früh. Jetzt schafft eine kostenlose Second-Screen-App Abhilfe: Mit SCILL Play für Android und iOS können Gamer völlig neue Herausforderungen für ihre Lieblings-Games zusammenstellen. Fortschritte der Spieler werden automatisch aufgezeichnet.

Warum? Wenn erste Erfolge erreicht werden, belohnt SCILL Play Spieler mit Erfahrungspunkten und Preisen. Gespielt wird im aktuellen Betatest auf einem der vielen exklusiven SCILL-Server, die von 4Netplayers gehostet werden. Damit nicht genug: SCILL Play bietet auch umfassende soziale Features. Allianzen können gegründet werden und Spieler kämpfen mit Ihren Freunden und Gamern in der ganzen Welt um Spitzenplätze in den Ranglisten sowie um ganz spezielle Belohnungen.

SCILL Play wurde in enger Zusammenarbeit mit der Community als Second-Screen-App entwickelt: Relevante Informationen werden ausschließlich auf dem Smartphone angezeigt – das Interface des jeweiligen Spieles bleibt unverändert. So können Spieler in jeder Situation den vollen Überblick behalten und sich auf das Wesentliche konzentrieren: ***Das Gameplay.***

Die SCILL Play-App (Open-Beta) steht ab sofort kostenlos zum Download bereit.

Laden im App Store

JETZT BEI Google Play

Weitere Infos auch auf: **www.scillgame.com** **/scillgame** **/scillgame**

SCILL™ Play - Powered by 4Players. © 2020 4Players GmbH. All rights reserved
Counter-Strike und das Counter-Strike Logo sind eingetragene Warenzeichen der Valve Corporation.
SCILL ist in keiner Weise mit der Valve Corporation verbunden oder von ihr unterstützt.

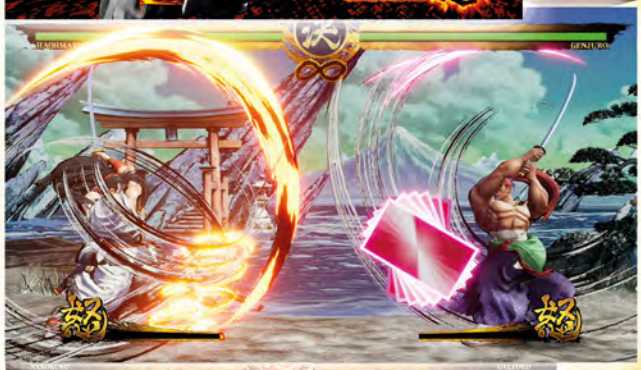
SCILL™ Play

4PLAYERS MARQUARD MEDIA GROUP

SAMURAI SHODOWN

LEGACY – EVOLUTION – REVOLUTION

EMBRACE DEATH



ERHÄLTLICH AB
25.02.2020

SNK

DEEP SILVER

©SNK CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED. Published 2020 by Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH. Deep Silver and their respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. Developed by SNK Corporation.
All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. Nintendo Switch is a trademark of Nintendo.